

복합문화예술기관의 직업체험 봉사활동에 참여한
청소년의 몰입경험(flow experience)과 영향에 관한
질적사례연구:
국립아시아문화전당 ACC TEENS 서포터즈를 중심으로
A Qualitative Case Study on Teens'Flow Experience
within Career Experience Voluntary Program:
Focusing on ACC TEENS Supporters of
the Asia Culture Center

정 선 희 • 김 인 설

국립아시아문화전당 전문위원·전남대학교 문화전문대학원 부교수

Jung, Sunhee • Kim, Insul

Asia Culture Center Deputy Director • Associate Professor, Graduate School of
Culture, Chonnam National University

복합문화예술기관의 직업체험 봉사활동에 참여한
청소년의 몰입경험(flow experience)과 영향에 관한
질적사례연구:
국립아시아문화전당 ACC TEENS 서포터즈를 중심으로
A Qualitative Case Study on Teens'Flow Experience
within Career Experience Voluntary Program:
Focusing on ACC TEENS Supporters of
the Asia Culture Center

정 선 희*1) • 김 인 설**2)
Jung, Sunhee* • Kim, Insul**

국 문 요 약

이 연구는 최근 자유학기제 전면시행 등 정책적인 환경변화로 인해 증가하고 있는 청소년직업체험활동에 대한 질적사례연구(qualitative case study)다. 이 연구의 사례는 복합예술기관인 국립아시아문화전당에서 제공하는 청소년 직업체험 봉사활동인 'ACC TEENS 서포터즈'로, 참여자들의 몰입경험이 이들에게 어떠한 영향을 주었는지를 자기결정성이론(self-determination theory)과 칙센트미하이(Csikszentmihalyi)의 몰입(flow)이론을 통해 이해하고자 하였다. 연구참여자 선정은 2017년 'ACC TEENS 서포터즈' 참여자 전원(n=15)을 대상으로 하였으며, 자료의 수집은 참가지원서, 활동일지 등 주요문서와 판단표집방법에 의한 개인심층면접조사(n=9)에 근거하여 내용분석(content analysis)을 진행하였다.

연구 결과, 참여자는 타인의 권유와 같은 외적인 상황보다는 개인의 관심과 진로에 대한 탐색을 위한 내재적 동기가 있는 경우에 활동과정에서 몰입(flow)이 더 강하게 일어났다.

1)국립아시아문화전당 전문위원

2)전남대학교 문화전문대학원 부교수, 교신저자

이는 당연한 결과일 수 있지만, 과정에서 드러난 함의는 청소년 문화에 있어 주요한 시사점을 드러낸다. 즉, 몰입과정에서 활동 초반에 담당 멘토의 '즉각적인 피드백'과 참여자의 '능력에 맞는 적절한 도전과제'가 주어졌을 때 몰입의 요소가 특히 강화됨을 보였다. 다만, 이러한 요소가 적절히 주어지지 않았을 때는 부정적 사례(negative case)로 '몰입 경험 없음'이 나타났다. 이는 복합문화예술기관의 청소년 직업체험봉사활동에서 Csikszentmihalyi의 몰입의 진입단계가 적절하게 설정될 경우 몰입경험(flow experience)의 여러 요소가 강화되며 그 영향은 참여자의 내적 성장과 함께 기관에 대한 충성도와도 이어지는 것이 확인되었다. 본 연구의 목적은 질적 사례 연구를 통해 나타난 청소년의 몰입(flow) 경험의 유형과 특성을 토대로 보다 발전된 청소년 직업체험 프로그램의 안정적인 정착에 기여하고, 청소년기의 가장 큰 과제인 청소년의 성장과 발달에 도움이 되는 것에 있다.

주제어: 청소년, 직업체험봉사활동, 몰입경험, 자기결정성이론, 국립아시아문화전당

I. 서론

긍정심리학의 권위자인 Seligman과 Csikszentmihalyi에 의하면 행복한 삶이란 세 가지 형태의 삶이 적절한 균형을 이루는 삶이다. 긍정적 정서가 풍부한 즐거운 삶, 개인의 장점을 바탕으로 자신이 하는 일에 몰입하는 적극적인 삶, 자신으로부터 확장되어 가족, 직장, 사회를 위해 봉사하고 공헌하는 의미 있는 삶이 그것이다(Seligman & Csikszentmihalyi, 2014). 그러나 현 입시위주의 교육현장에서 이러한 행복한 삶의 형태는 한국의 청소년들에게 근본적으로 허락된 환경이라고 보기 어렵다. 예시로 2016년 발표된 '제 8차 어린이·청소년 행복지수 국제비교 연구'에 의하면 한국 청소년의 주관적 행복지수는 82점으로 경제협력개발기구(OECD) 회원국 22개국 가운데 가장 낮은 점수를 기록했다(정은주, 2016).

이러한 상황을 개선하고자 일종의 교육지책으로 실행 중인 정책 중 대표적인 세 가지 교육사업이 있다. 긍정적 정서 함양을 위한 학교문화예술교육사업, 최근의 자유학기제를 통한 청소년직업체험사업, 그리고 청소년 봉사활동 의무화정책 사업이다. 2001년부터 의무화된 청소년 봉사활동정책은 청소년들이 자신의 정신적·육체적 자원을 활용하여 자발적으로 타인이나 사회를 위하여 계획을 세우고 어떠한 대가를 요구하지 않으면서 보람과 재미를 느끼고 자신이 살아갈 공동체적 삶을 체험함으로써 건강한 인성을 형성하는데 목적을 둔다(최영창, 장영심, 2008). 이론적으로 봉사활동의 경험은 지역의 사회 구성원과의 유대감을 통한 공동체의식 향상과 자신의 진로를 결정하는 데 중요한 바탕이 되는 진로성숙 등 다양한

청소년기의 발달과업을 수행할 수 있는 기회를 제공할 수 있다(안재진 외 2017).

청소년직업체험활동은 '지식중심'이 아닌 '체험중심'의 진로교육으로, 청소년이 현장을 직접 경험한 후 스스로 직업을 선택하고 미래를 설계하도록 유도하고자 고안되었다(임지연, 김정주, 2008). 특히 이 활동은 교내 입시위주의 교육에서 벗어나 지역사회 내 유관기관과 밀접한 상호작용을 전제로 하며, 청소년 스스로 해당 직업의 사회적 역할을 재발견하고 실습과 참여를 통해 자신의 재능을 발견하고 진로를 적극적으로 설계하는데 도움을 주고자 실행되고 있다. 이 사업은 2016년을 기점으로 자유학기제가 전면 시행되면서 전국의 중학교를 대상으로 다양한 직업분야에서 청소년 직업체험프로그램 형식으로 운영되고 있다. 문화예술 분야의 경우, 문화체육관광부는 소속기관의 자유학기제 참여를 의무화하고 있으며 최소한 1개 이상의 프로그램을 운영하도록 규정하고 있다. 전국의 다양한 공공 및 민간 문화예술기관들 또한 해당분야에 대한 청소년들의 관심과 이해도를 높이고 미래 잠재고객 개발을 위한 장기적 전략으로 청소년직업체험프로그램을 적극적으로 개발·운영하고 있는 실정이다.

이 연구는 문화체육관광부 소속기관 중 하나인 국립아시아문화전당(이하 ACC) 내 일부 직업을 봉사활동의 형태로 체험하는 'ACC TEENS 서포터즈' 참여자를 대상으로, 이들의 활동경험을 긍정심리학에서 주요하게 다루는 몰입(flow) 이론을 통해 분석해보고, 이에 대한 영향과 결과를 도출한 질적 사례 연구(qualitative case study)이다. 본 연구의 사례인 'ACC TEENS 서포터즈'는 문화현장 안에서 비교과 청소년활동의 두 가지 대표유형인 직업체험활동과 봉사활동이 결합되어 있다. 형식적으로는 체험을 통한 진로교육이 목적인 직업체험활동이지만, 실질적으로는 문화예술기관 방문자에게 서비스를 제공하는 자원봉사활동의 특성을 취하고 있기 때문이다. 즉, 교실에서 벗어나 문화현장에서 자신의 진로를 탐색함과 동시에 지역주민과 유대감을 형성하는 직업체험과 자원봉사활동 두 가지가 결합된 활동이다.

학급단위의 단체가 아닌 학생 개개인의 자발적 지원, 서류심사와 면접, 방학 기간 중 3주 이상 총 36시간의 의무참여 시간 등으로 이루어진 'ACC TEENS 서포터즈'는 다음과 같은 차별성을 갖는다. 첫째, 서류심사와 면접 등 타 직업체험프로그램들에 비해 까다로운 절차를 거쳐 3주 동안 지속적으로 참여하기 때문에 참여자들의 자발적 의지와 동기가 매우 중요하다. 둘째, 일반적으로 청소년과 부모에게 부족한 학업을 보충하는 기간으로 인식되어있는 방학기간에 집중적으로 운영되며 문화예술기관에서 접할 수 있는 유관직업을 체험한다. 마지막으로, 참여자들은 보다 쉽고 빠르게 봉사점수를 인증 받을 수 있는 다양한 활동이 주변에 있음에도 불구하고 상대적으로 많은 시간과 노력을 요구받는다. 이 논문은 자유학기제의 일환으로 시작된 다양한 직업체험프로그램 중 국립아시아문화전당에서 제공되는 'ACC

TEENS 서포터즈'에 참여한 청소년들이 어떠한 동기로 활동에 지원하였으며 3주간의 활동을 통해 무엇을 경험하고 배웠을까? 라는 의문에서 시작됐다. 이를 기반으로, 이 연구의 중심 연구질문은 '복합문화예술기관의 청소년직업체험·봉사활동 참여자들의 몰입경험(flow experience)의 특징과 이에 따른 유형은 무엇이며, 그 경험은 청소년들에게 어떤 영향을 주었는가?'이다.

II. 이론적 논의: 연구의 배경과 분석틀

1. ACC TEENS 서포터즈: 참여자 선발과 주요 활동

국립아시아문화전당(이하 ACC)은 2015년에 광주에 개관하여 “세계를 향한 아시아문화의 창”이라는 슬로건으로 전시, 공연, 창·제작, 아시아문화연구, 교육 등을 진행하고 있는 복합문화예술기관이다. 주요공간으로는 가변형 공연장인 예술극장, 아시아의 다양한 문화예술자원이 구축되어 있는 문화정보원, 융·복합 전시공간인 문화창조원, 5·18과 아시아 인권을 주제로 한 민주평화교류원, 문화다양성과 창의성 산실인 어린이문화원 등 크게 5개의 공간으로 구성되어 있다. 이러한 특성을 바탕으로, ACC는 청소년을 대상으로 복합문화예술기관에서만 접할 수 있는 다양한 형태의 직업과 봉사활동을 체험하는 “ACC TEENS 서포터즈”를 2016년부터 실시하고 있다.

이 연구에서 집중한 2017년 활동의 경우, 7월 10일부터 18일까지 참가자 신청을 받아 서류전형(7.21)과 면접전형(7.25)을 거쳐 최종 15명을 선발하였다. 1차 서류전형은 지원신청서의 자기소개와 지원동기 및 포부를 중심으로 평가하였으며, 2차 면접전형은 ACC 내부 전문가와 1 대 다 면접방식을 거쳐 활동에 대한 의지와 성실성, 책임감 등을 우선으로 기준하여 선발하였다. 최종 선발된 15명의 청소년들은 직업체험활동에 필요한 기본적인 교육을 거쳐 8월 1일부터 8월 20일까지 약 3주간 현장에서 활동하였다. 활동에 필요한 교육은 ACC에 대한 이해와 프로그램의 취지, 일정을 소개하는 전체교육(7.28)과 문화분야 전문가의 강연으로 이루어진 청소년 진로교육(8.1) 그리고 각 활동분야별 업무 담당자가 진행하는 직무교육(8.2)으로 총 세 차례 이루어졌다.

ACC의 주요공간에서 진행되는 'ACC TEENS 서포터즈'에서 제공하는 직업체험은 투어해설사, 전시해설 도슨트, 고객 안내, 체험관 교육 강사 및 문화교육가 4개의 분야로 구성되어 있다. 투어해설사는 ACC의 현장 투어를 신청한 내외국인 관람객 대상으로 ACC 5개의 주요

공간과 외부를 중심으로 순회하면서 ACC의 건축, 설립배경 및 다양한 콘텐츠를 해설한다. 전시해설 도슨트는 동시대 시각예술이 전시되어 있는 문화창조원과 13개 주제 아시아 문화 자료가 있는 라이브러리파크와 기획전이 운영되는 문화정보원에서 관람객을 대상으로 전시 해설을 진행한다. 투어해설사와 전시해설 도슨트는 3주간 해당 직업을 체험하고 활동 마지막 날에는 관람객을 대상으로 직접 전시해설을 하는 시연을 해보는 기회를 가진다. 고객 안내는 관람객 대상으로 고객응대 및 티켓 배부 등 고객서비스 활동을 진행한다. 주로 방문자센터와 티켓배부가 필요한 어린이문화원, 문화창조원에서 직업체험을 한다. 어린이 체험관 교육 강사 및 문화교육가는 어린이문화원의 교육프로그램을 운영하는 직업으로 참여 청소년들은 주로 주강사의 티칭을 보조하거나 수업에 대한 제반의 준비사항을 돕게 된다.

‘ACC TEENS 서포터즈’ 참여자들은 지원신청서에 활동을 원하는 희망분야와 시간을 중복 체크하여 지원하였으며, 이를 토대로 최종 선정과정에서 희망분야를 우선순위로 설정하여 배정되었다. 청소년들이 직업체험을 진행한 각 분야는 ACC에서 직접 업무를 하고 있는 직원이 본연의 업무이외에도 참여청소년들의 현장적응을 위해 체험활동을 지원할 수 있도록 하였다. ACC 직원에 대한 청소년의 이해를 돕기 위해 청소년의 행동과 심리관련 전문 강사의 교육(7.20)을 실시하였으며, 각 업무 파트별로 참여자의 출석관리 및 제반의 활동을 지원하는 멘토(중간관리자)를 배정하였다. 정식 활동기간인 8월 1일부터 20일까지, 참여 청소년들은 3주간의 기간 중 최소 주 3일 이상, 일일 4시간 이상 지속적으로 총 36시간 이상 활동을 마친 경우 수료증과 봉사점수가 인정되었다. 2017년 최종 선발된 15명의 청소년들은 이 기간 동안 성실한 자세로 임하여 한 명의 낙오자도 없이 참여자 전원이 프로그램을 성공적으로 수료하였다.

참고로 ‘ACC TEENS 서포터즈’의 2016년 총 참여자는 25명, 2017년에는 총 참여자는 15명이었다. 선발인원이 적어진 이유는 2017년 사업담당자 변경으로 인해 준비기간이 지연되면서 고등학생의 개학시점까지 활동기간이 연장된 이유가 컸다. 그러나 방학이 종료되는 시점에서도 15명의 참여자 중 10명은 고등학생이었으며, 단 한명의 중도포기자 없이 활동을 성공적으로 완료했다는 점은 이 사례를 더욱 특별하게 한다. 특히 입시준비에 매진해야 하는 고등학생의 경우, 여름방학은 부족한 학업을 보충 하는 시기로 인식되어 있다. 이러한 현실에서 한 달이 조금 못되는 여름방학 전부를 교과목 공부와 관련 없는 ‘ACC TEENS 서포터즈’활동에 지속적으로 참여하여 최선을 다했던 이들의 모습에서 우리나라의 청소년을 이해하는 실마리가 될 수 있을 것으로 기대하였다.

2. 청소년 봉사활동과 직업체험활동에 대한 선행연구

전술한 바와 같이 ‘ACC TEENS 서포터즈’는 청소년 봉사활동과 직업체험활동이 결합된 형태이다. 기존의 선행연구들은 이 두 활동과 관련하여 청소년의 삶과 성장에 있어 어떠한 발견을 하였는지 검토하고, 이를 통하여 이 연구의 분석틀에 대한 이론적 근거를 제시하고자 한다.

청소년의 봉사활동과 관련한 영향 연구는 주로 자아존중감, 자기효능감, 자아탄력성 등 자아개념의 향상(박재숙 2010; 문성호, 문호영, 2009; 이성은 2009)을 중심으로 연구되었으며, 이후 공동체의식과 삶의 만족도(김지혜, 2012)까지 확장되어 왔다. 이들 연구의 공통된 결과는 봉사활동에 참여한 청소년들은 참여하지 않은 청소년들에 비해 자아존중감이 증가하였으며, 봉사활동이 자기신뢰감 또는 자아개념의 발달에 기여한다는 것이다. 또한 지역사회의 공동체 의식에 긍정적인 영향을 미치며 삶의 만족도에도 긍정적인 영향을 미친다는 결과가 입증되었다. 즉, 봉사활동은 청소년들에게 자아실현과 성장의 기회를 제공하며 타인을 의식하고 배려하는 공동체의식을 심어주며, 삶에 대한 전반적 만족도 향상에도 기여한다고 할 수 있다(허성호, 정태연, 2010; 김지혜, 2012).

직업체험활동에 관한 연구로 체험중심의 프로그램이 청소년의 진로발달에 미치는 영향과 관련하여 공공기관과 일선 학교에서 행해지는 프로그램들에 대해서는 여러 연구를 통해 검증이 이뤄지고 있다. 연구결과, 직접적인 진로체험학습이 청소년의 진로성숙, 진로계획성, 진로결정효능감에 영향을 미치는 것으로 나타났다(박가열, 2007; 2008). 활동의 효과성에 대한 연구에서는 직업프로그램 참여를 통하여 획득된 사회생활에 대한 체험과 직업에 관련된 다양한 지식과 정보를 자신의 직업 결정에 효과적으로 활용하며, 아울러 그러한 참여 경험이 직장결정에 있어 긍정적으로 작용하고 있음을 확인되었다(강영배, 김기현, 2004; 오성욱, 2006; 김수원, 2007, 박가열, 2008).

청소년 봉사활동과 직업체험활동은 그동안 학계에 보고된 효과성을 실증연구를 통해 검증하는 방식으로 대다수 진행되었으며, 연구의 한계점으로 질적연구의 필요성을 제언하고 있다. 이러한 흐름 속에서 질적연구를 통해 양적연구에서 드러나기 힘든 활동과정에 대한 탐색적 연구가 진행된 경우도 있다. 문성호, 정경은, 한지연 (2009)은 근거이론을 통해 청소년 자원봉사활동의 과정을 탐색함으로써 이 시기에 경험한 봉사활동의 다양한 심리·사회적 현상을 이해하고, 활동 과정에서 나타난 심리·사회 환경적인 맥락을 파악하고자 했다. 전국 중고자원봉사대회 수상자 12명을 대상으로 심층면접을 한 결과 청소년자원봉사활동은 ‘고민과 구상 단계’, ‘발견과 준비 단계’, ‘체계적 실행 단계’, 마지막으로 ‘지속과 주도 단계’가 있음이

나타났다. 그러나 청소년 참여자의 활동에 대한 동기를 깊이 있게 분석하거나, 체험활동 중 일어나는 중요한 경험의 본질을 직접적으로 다룬 질적연구는 양적연구에 비해 드물다.

질적연구의 필요성과 함께 청소년 체험활동에 있어 주요한 질적 특성인 동기와 몰입에 대한 연구의 필요성 또한 확인되었다. 긍정적 자아관과 내적 직업가치관의 매개효과에 대한 연구(김재철 외, 2011)는 청소년의 체험활동을 Krumboltz의 사회학습이론을 토대로 체험활동이 청소년의 긍정적 자아관 형성과 내적 직업가치관 추구를 통해 진로발달을 촉진한다는 것을 밝혔다. 그러나 체험활동의 질적 특성(참여동기, 몰입정도, 관계적 특성 등)이 가진 영향력에 관한 검토가 되지 못한 점을 지적하며 후속연구에 대한 기대를 제언 하였다.

전술한 선행연구의 결과들은 이 연구의 설계 및 조사방법과 분석틀 선택에 있어 몇 가지 유용한 관점을 제공한다. ‘ACC TEENS 서포터즈’는 학교 또는 학급단위의 체험 프로그램이 아닌, 개인의 자발적 지원에 의해 이루어지기에 참여청소년들의 질적 특성 중 참여 동기와 몰입정도가 이들에게 끼친 영향을 이해하는데 매우 중요한 근간이 될 것이라는 이론적 관점에 힘을 실어준다. 더불어, 이러한 일련의 활동이 참여 청소년에게 어떠한 가치와 의미로 받아들여졌는지 참여 청소년의 생생한 목소리를 통해 탐구한 질적연구의 의의를 대변한다.

3. 청소년 연구와 몰입이론(flow)

Csikszentmihalyi(1990)는 어떤 일에 몰두하여 빠져 들어가는 현상을 몰입(flow)이라 명명하였는데, 이는 그가 이러한 경험을 한 사람들에게 그때의 느낌이 어떠한냐는 질문에 몇몇 응답자들이 ‘물 흐르듯 하다’고 비유한데서 착안된 것이다(김지영, 2015). 이러한 현상은 특히 예술가나 과학자와 같이 창조적인 일을 하는 사람들 중 높은 성취를 이룬 자들 사이에서 자주 발견되었는데, 이들의 특징은 일로 인한 보상과 상관없이 일에 집중하는 과정 자체에서 즐거움을 얻는다는 사실이 몰입이론의 근간이 되었다(Csikszentmihalyi, 1965).

몰입현상에 대한 연구는 대양 항해, 산악 등반, 서양장기, 글쓰기 등 다양한 레저 활동에서 나타나는 경험의 질에 대한 분석에서부터 시작되었다. 그러나 점차 연구영역이 넓어지면서 일상적 영역에서 할 수 있는 경험의 질에서도 분석이 시도되었다(Csikszentmihalyi, 1969; Csikszentmihalyi, 1975; Larson, 1988; Macbeth, 1988; Csikszentmihalyi, 1997). 결과적으로 몰입현상의 연구자들은 이러한 다양한 영역의 활동을 분석함으로써 어떤 일에 깊이 몰입되어 있을 때, 사람들이 그 활동의 특징에 대하여 기술하는 내용이 매우 유사하다는 점을 발견하였으며, 사람들은 문화, 사회계층, 연령, 성을 초월하여 이러한 최적경험을 유사하게

경험하고, 그러한 경험을 기술하는 방식도 동일하다는 점을 발견했다(Allison & Duncan, 1988; Han, 1988; Sato, 1988).

몰입(flow)이론은 긍정심리학에서 주목한 행복한 삶의 주요한 경험요소이기도 하나, 근래에 들어 여가·스포츠 뿐 아니라 진로상담, 교육학의 영역으로까지 확장되어 다양한 분야에 이론적 틀을 제공해 왔다. 특히 교육학의 경우, 국내에서는 청소년 체험활동과 진로상담이 1990년대까지는 ‘흥미와 능력’이라는 이분법적 접근이 주가 되었지만, 최근에는 ‘즐거움과 유능함’에 집중하는 몰입(flow)경험을 적용하는 사례가 늘어나고 있다. 예시로, 청소년의 진로상담분야에서 몰입(flow)이론을 적용한 한 연구는 개인이 일에서 추구하고자 하는 즐거움과 유능함을 동시에 얻는 것이 가능하다는 전제에서 출발한다(김창대, 2002). 즉, 내담자가 흥미와 능력이 균형을 이룬 상태에서 몰입을 통해 즐거움과 유능함을 경험하고, 그러한 경험이 자신의 진로발달 및 진로결정과도 직접적으로 연결된다고 주장하였다. 소년활동 프로그램 참여자의 몰입경험(flow experience)을 결정하는 요인에 대한 한 연구에서는, 참여 동기는 활동의 몰입 여부에 크게 기여하지만, 이외에도 개인이 해당 활동에서 느끼는 즐거움과 유능함이 참여 동기를 매개로 하여 몰입경험과 밀접한 상관관계가 있다는 것을 검증하였다(김진호, 2008).

몰입이론이 청소년의 직업체험프로그램에 직접 적용된 연구로는 「직업체험 몰입경험과 진로결정효능감의 관계」(김유리, 2008)에서 실증적으로 나타난다. 이 연구는 직업체험 몰입경험과 진로결정효능감의 관계를 Job School 직업체험 실습수업의 사례를 적용하여 유의한 영향력을 가진 것을 확인하였다. 이들은 직업체험프로그램 참여 시 학생들이 몰입하는 정도를 측정하여 몰입(flow) 경험의 진로결정효능감에 영향을 미치는 것을 검증하였다. 직업체험프로그램 참여목적에 대해서는 ‘진로탐색을 위해서’라고 응답한 집단과 프로그램 만족도에 있어서 ‘매우 만족’이라고 응답한 집단이 더 높은 수준의 몰입경험을 하는 사실도 밝혀졌다. 높은 몰입경험을 할수록 진로결정 효능감 수준 또한 높아지는 것으로 확인되었다.

이와 같이 Csikszentmihalyi의 몰입이론은 지속적으로 청소년의 진로적성 분야에서 상담 뿐 만아니라 직업체험활동의 경험을 분석하는 이론적 틀로 사용되는 사례가 늘고 있다. 다만 몰입이론을 근거로 하는 청소년의 진로체험분야의 연구는 정량화된 몰입의 척도를 활용하여 폐쇄적 설문응답을 통해 몰입의 유무 정도와 상관관계를 나타내는 양적연구로 그치는 한계를 보여 왔다. 따라서 선행연구에서 살펴본 바와 같이 청소년의 직업체험 활동에서 나타나는 몰입경험이 어떠한 유형으로 발현되는지, 각각의 유형은 어떤 특징을 가지고 있으며 그에 대한 영향은 무엇인지를 섬세하게 드러낼 수 있는 질적연구방법이 필요하다.

4. 분석틀: 자기결정성이론과 몰입이론을 중심으로

‘ACC TEENS 서포터즈’는 단체가 아닌 개인의 자발적 지원에 의해 이루어진다. 따라서 참여청소년들의 동기와 몰입은 이들이 프로그램 활동 안에서 경험한 궁극적 의미를 구조화하고 해석하는데 주요한 역할을 한다. 이 연구는 청소년의 직업체험활동이 이들에게 미친 영향을 참여 동기와 몰입경험을 통해 이해하고 분석하고자 두 가지 이론을 분석틀로 사용하였다. 먼저, 참여 동기분석을 위해 Deci의 자기결정성이론(self-determination theory)을 사용하였다. 자기결정성이론은 인간행동의 근간이 처벌과 보상에 기인하기 보다는, 인간 존재의 본질에 선천적으로 내재되어 있는 내재적 동기(intrinsic motivation)에 근거한다는 교육심리학분야의 핵심적인 주요 동기이론이다(Deci & Ryan, 1985; 정승환, 장형심, 2015).

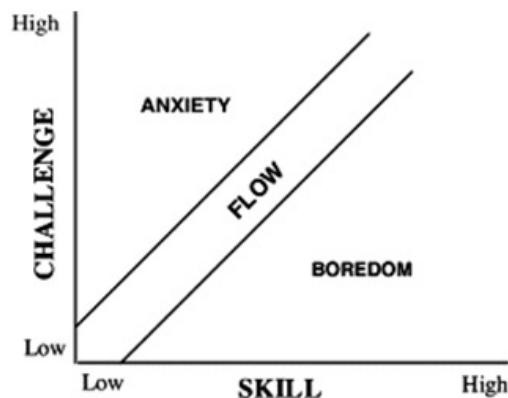
청소년 활동에서 동기(motive)는 어떤 행동을 하도록 하는 동력이며, 경험과 자발적 참여를 강조(정경은, 2011)하고 있기 때문에 참여자들의 동기 분석은 몰입경험을 분석하기 이전에 참여의지와 배경 등을 파악하는 데 매우 중요한 역할을 한다. 자기결정성 이론은 개인이 흥미를 가지고 능력을 발휘해서 최적의 도전을 추구하고 달성하려고 하는 타고난 선천적 성향인 내재적 동기(intrinsic motivation)를 촉진하거나 저해하는 환경에 관심을 두고, 내재적 동기에 대한 환경인 외적사건의 영향을 설명하고자 한다. 자기결정성이론은 문화예술교육이나 청소년활동 등 자발적 참여가 중요한 분야에서 참여자의 동기요인을 분석하기 위한 주요이론으로 사용되고 있다(정선희, 김인설, 2017).

이 연구에서는 동기요인을 분석하기 위한 자기결정성이론의 하위이론인 인지평가이론(cognitive evaluation theory)을 사용하였다. 인지평가이론은 동기요인을 환경에 영향을 받는 외적사건과 참여자의 내재적 동기로 분류하여 개인이 적절한 환경에 처할 때 내재적 동기가 촉진되고, 기본심리욕구가 만족될 때 내재적 동기가 증진된다고 본다. 따라서 이 연구에서는 참여 청소년들의 동기분석을 위해 이를 외적 사건과 내재적 동기로 분류하였다.

두 번째로, 참여자의 몰입경험을 분석하기 위하여 Csikszentmihalyi의 몰입이론을 사용하였다. 몰입이론은 자신이 하고 있는 일에 빠져드는 개인의 심리상태를 설명하는 이론으로 그동안 많은 연구자에 의해 해석의 정도에 따라 다양하게 몰입의 구성요소가 분류되어 왔다. Csikszentmihalyi(1990)는 몰입의 본질을 개인의 능력과 과제의 난이도가 적절하게 균형을 이룰 때 경험하는 상태로 아래의 <그림 1>과 같이 과제의 난이도가 능력에 비해 낮으면 지루하고, 이와 반대의 경우는 불안을 느끼는 것으로 설명했다.

Csikszentmihalyi(1990)는 몰입은 단계에 따라 ‘몰입의 전조, 몰입의 식역, 몰입경험, 몰입의 결과’인 4단계로 나뉘는 것으로 보았으나, 컴퓨터 이용자를 대상으로 한 Chen(1999)은

‘활동의 특성, 상호작용, 몰입의 식역, 몰입경험, 몰입의 결과’인 5단계로 구분하였다. 국내연구로는 ‘인지적몰입, 정의적몰입’으로 2단계로 구분하는 연구(김희정, 2011)와 교육학에서 몰입의 구성요소를 중심으로 Montessori와 Gardner의 교육이론을 분석한 연구(김지영, 2015)에서는 ‘몰입의 전제요소, 경험요소, 효과요소’로 3단계로 분류하기도 하였다. 이렇듯 몰입의 단계에 있어 그 구분이 학자들마다 다양하다. 그 이유는 몰입현상에서 나타나는 구성요소들 사이에 명확한 경계선이 없어 몰입의 현상이 동시에 일어나기도 하고 때로는 동시 다발적으로 일어나기 때문이다(김지영, 2015 재인용).



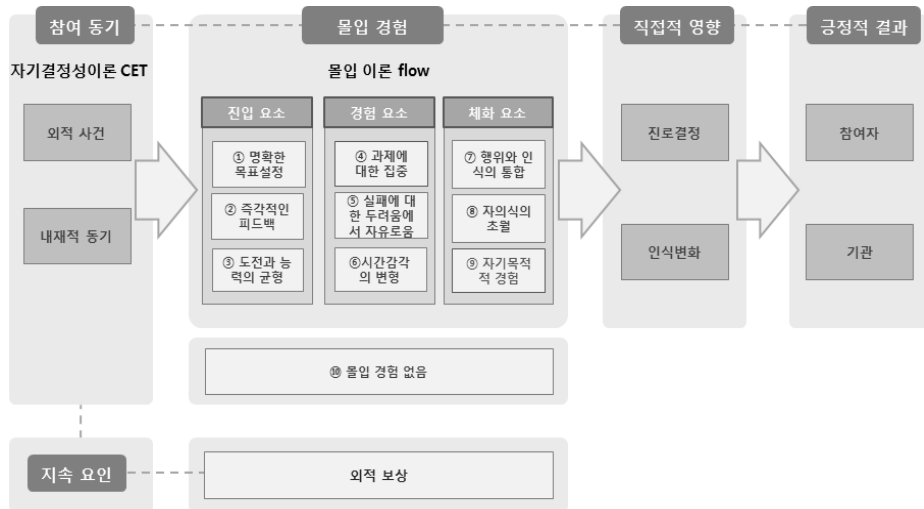
<그림 1> 몰입(flow)의 3채널 모형(Csikszentmihalyi,1975)

본 연구에서는 몰입(flow)이론을 교육학 선행연구에 근거하여 ‘몰입의 진입요소, 경험요소, 체화요소’인 3단계로 구분하였다. 이에 따라 명확한 목표설정, 즉각적인 피드백, 도전과 능력(기술)의 균형은 몰입에 들어가기 위한 진입요소로 설정하였으며, 과제에 대한 집중, 실패에 대한 두려움에서의 자유로움, 시간감각의 변형은 몰입의 경험단계에서 나타나는 요소로 분류하였다. 또한 마지막으로 행위와 인식의 통합, 자의식의 초월, 자기목적적 경험은 몰입경험의 결과로서 참여자에게 몰입경험이 몸에 배어서 자신의 것이 되는 ‘체화(體化)요소’로 새롭게 설정하였다.

따라서 본 연구에서는 참여 동기분석을 위해서는 자기결정성이론 중 인지평가이론(cognitive evaluation theory)을, 몰입경험에 대한 분석을 위해서는 몰입(flow)이론을 적용하여 분석틀을 설계하였다. 자기결정성이론의 하위이론인 인지평가이론을 적용한 참여자 동기에 대한 분석은 외적사건과 내재적 동기로 분류하였으며, 청소년의 활동을 지속시킨 요인으로 외적보상을 주요한 지속요인으로 분류하여 범주화하였다.

<표 1> 몰입(flow) 이론에 근거한 분석틀

구분	분석틀	의미
몰입의 진입요소	명확한 목표설정 (clear goal)	<ul style="list-style-type: none"> 몰입 가능한 명확한 목표 몰입을 위한 내적인 지킴
	즉각적인 피드백 (immediate feedback)	<ul style="list-style-type: none"> 정확하고 즉각적인 피드백 다양한 피드백
	도전과 능력(기술)의 균형 (challenge-skill balance)	<ul style="list-style-type: none"> 활동 선택에의 도전감 능력(기술)에 적합한 다양한 활동 타인과 경쟁하지 않는 활동
몰입의 경험요소	과제에 대한 집중 (concentration on the task at hand)	<ul style="list-style-type: none"> 활동 집중성 활동의 즐거움
	실패에 대한 두려움에서의 자유로움 (freedom from worry about failure)	<ul style="list-style-type: none"> 활동실패의 통제성 활동에서의 자신감
	시간감각의 변형 (transformation of time)	<ul style="list-style-type: none"> 활동시간의 제약에서의 자유로움 시간 변형을 유도할만한 매력적인 요소
몰입의 체화요소	행위와 인식의 통합 (action-awareness merge)	<ul style="list-style-type: none"> 스스로의 활동 당위성 의도적인 노력 동반 없는 활동의 지속성
	자의식의 초월 (loss of self-consciousness)	<ul style="list-style-type: none"> 타인의식의 배제성 활동 후 자기 효능감 증대
	자기 목적적 경험 (autotelic experience)	<ul style="list-style-type: none"> 활동에서의 내적 보상 선택에 의한 자기 주도적 학습



<그림 2> 자기결정성이론과 몰입(flow)이론에 근거한 연구의 분석틀

몰입(flow)이론의 적용은 진입요소, 경험요소, 체화요소 3단계로 분류하고 각각 하위범주를 다시 3가지로 구성하였다. 또한 몰입경험이 없을 경우는 앞서 소개된 <그림 1> 몰입(flow)의 3채널 모형을 기준으로 부정적 사례분석(negative case analysis)을 진행했다. 최종적으로, 구조화된 분석을 위해 아래 <그림 2> 연구의 분석틀에서는 청소년의 참여동기와 몰입경험, 그리고 그 결과로 참여자에게 미친 직접적인 영향과 이를 통해 운영기관에 간접적으로 미치는 결과를 구분하여 도식화 하였다.

Ⅲ. 연구 설계

1. 질적 사례연구(qualitative case study)

이 연구는 ‘ACC TEENS 서포터즈’ 프로그램에 참여한 청소년들의 동기, 몰입경험, 그리고 이들의 내적성장 과정에 대한 상세한 이해를 위해 질적 사례연구(qualitative case study)를 수행하였다. 질적 사례연구는 질적연구방법론 중 하나로 연구자는 시간 경과에 따라 하나의 경계를 가진 사례 또는 경계를 가진 여러 사례들을 탐색하며 다양한 정보원을 포함하여 상세하고 심층적인 자료를 수집하고, 사례기술(case description)과 사례주제(case theme)를 해석하고 분석한다(Creswell, 2016).

질적 사례연구에 대한 다양한 정의가 존재하지만, Stake(1995)의 질적 사례연구에 대한 설명이 이 연구의 목적을 특히 잘 표현하고 있다. Stake에 의하면, 질적 사례연구는 하나의 사례를 아주 두껍고 상세하게 묘사하는 것 그 자체로도 의미가 있지만, 개념은 있으나 그에 맞는 실체는 무엇인지 확인하고자 할 때 혹은 현장에서 어떤 현상들을 보고 그것을 개념과 연관 짓고자 할 때 유용하게 사용할 수 있다고 진술하였다(Stake, 1995). 즉, 질적 사례연구는 단일 사례의 복잡성을 이해하기 위해 사용하며, 연구자가 어떤 현상이 매우 중요하다고 판단될 때, 그 현상 안의 복잡성이 어떻게 상호 작용하는지에 대한 세부사항을 이해하고자 할 때 용이하다.

이 연구는 참여 청소년들의 체험활동 전과 후의 변화에 주목하였으나, 인터뷰 중에는 주로 그들의 경험과 참여과정 대해 편하게 이야기 하도록 하여 귀납적 분석을 통해 결과를 도출하였다. 귀납적 방법론의 한계는 객관적 실재가 아닌 구성된 실재를 전제로 하기에 연구자가 편향된 관점에 매몰되어 있을 경우, 그 현상에 대한 해석이 매우 편파적일 수 있다는 점이다. 이러한 이유로 일반화를 연구의 목적으로 하지 않지만, 기관의 내부자가 아닌

연구자로서의 관점을 유지하는 것은 매우 중요하다. 이를 위해, 이 연구에서는 두 명의 연구자가 각자의 분석결과를 교차·비교하여 편향된 분석의 위험을 최소화 하려 노력하였다.

2. 연구방법과 연구참여자

연구자료의 수집은 개인심층면접(in-depth personal interview)를 비롯하여 이들이 제출한 지원서, 수행일지, 관찰 등 자료의 삼각화(triangulation)를 위해 여러 방법으로 이루어졌다. 자료의 수집기간은 2017년 8월 약 한 달간 진행됐다. 연구방법은 문자로 기록된 자료인 참가신청서, 실습일지(그림, 일기, 낙서 등의 형태)와 같은 기록물을 활동에 참여한 청소년 전원을 대상으로 자료 수집하여 명시적으로 나타나는 현재적인 내용과 암묵적인 내용까지 분석하는 내용분석(content analysis)과 개인심층 면접조사법을 사용하였다.

개인심층 면접조사는 참여자에게 연구의 목적과 내용을 설명하고 동의를 얻은 후 시작하였으며, 면접 시 녹음여부에 대해서도 승인을 받았다. 면접은 연구참여자의 편의에 따라 30분에서 60분간 진행되었으며, 연구참여자의 보호를 위해 녹취된 음성파일은 연구종료 6개월 이후에 모두 파기되었다. 추가적으로, 프로그램 참여자를 선발하는 과정에서 연구가 함께 진행될 것이라는 내용을 사전에 공지하였으며, 연구자가 면접 심사과정에 참여하고, 지속적인 관찰을 수행함으로써 참여자들과 라포(rapport) 형성을 이루어 나갔다.

<표 2> 반구조화 된 개인심층면접조사 질문

상위분류	하위분류	주요 질문
참여 동기	이전 경험	전에 ACC에 와 본 경험이 있는지 다른 봉사활동이나 직업체험을 해본 경험은 있는지
	참여 경로	어떻게 이 활동을 알고 신청하게 되었는지
	참여 목적	방학 중에 다른 할 일도 많을텐데 이 활동을 선택한 이유가 무엇인지
경험과 변화	지속이유	답기도 하고, 그동안 해보지 않은 일이나 낯설고 힘들었을텐데 어떻게 끝까지 참여하게 되었는지
	몰입경험	활동에 참여하면서 새롭게 알게 된 것은 무엇인지 학교와 다른 환경인데 가장 힘들었던 점은 무엇인지 어떨 때 가장 보람을 느꼈는지
직접적 영향	진로	앞으로 진로 결정은 하였는지 이번 활동에서 진로에 영향을 준 일이 있었는지
	아시아문화/ 예술	아시아문화에 대한 생각이 활동 후에 달라진 점이 있는지 다른 사람들은 어렵다고 생각하는 동시대예술을 직접 현장에서 지속적으로 지켜봤는데 느낌은 어떤지

연구참여자들이 편안함을 느낄 수 있도록 활동 경험이 종료되는 마지막 주에 이들이 평소 자주 찾는 ACC 내부의 휴게공간에서 시원한 음료를 함께 마시며 면접조사를 진행하였다. 참여자의 동기와 활동경험에 대한 면접조사를 위해 사용한 반구조화 된 질문은 앞서 제시한 틀에 따라 위와 같이 설계되었다 (<표 2>).

15명의 연구참여자들의 구성 분포는 중학생 5명, 고등학생 10명, 성별의 경우 여학생 13명, 남학생 2명으로 여학생이 훨씬 많았다. 개인심층 면접조사법은 전체 참여자 중 판단표집(Judgemental Sampling) 방법에 의해 9명을 선정해 진행하였다. 연구문제와 목적을 고려하여 연구 참여에 동의한 이들을 대상으로 사업담당자의 추천을 통해 2년 연속 참여자, 형제자매 동시 참여자, 타의에 의한 참여자, 중학생과 고등학생의 적절한 배분 등을 통해 몰입경험의 다양한 정도를 파악할 수 있도록 표집 하였다. 자료의 해석을 위해 유용하다고 판단되었던 연구참여자들의 간략한 특징과 함께 면접조사에 참여한 이들과 참여하지 않은 이들을 분류하여 아래의 표로 제시하였다(<표 3>).

<표 3> 연구참여자 분류체계(N=15, 2017년 기준 연령)

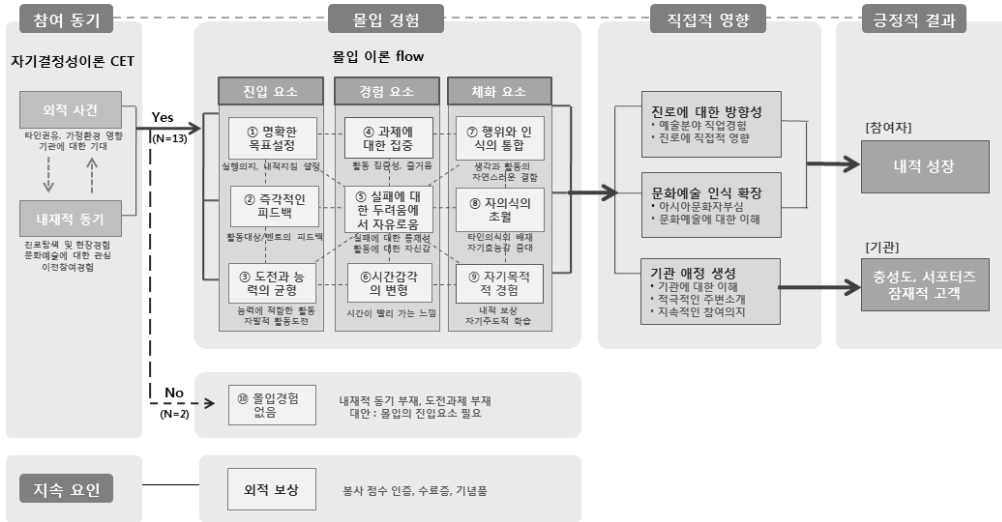
분류	코드	연령	성별	체험활동 분야	주요특성
내용분석	D-1	17(고1)	남	어린이체험관 도슨트	<ul style="list-style-type: none"> 어머니가 지원신청 중학생 동생과 함께 참여
	D-2	16(고1)	여	문화정보원 도슨트	<ul style="list-style-type: none"> 장래희망 - 중등전문외교관 중학생 동생과 함께 참여
	D-3	17(고2)	여	문화창조원 도슨트	<ul style="list-style-type: none"> 미국유학, 외국어고등학교 재학 장래희망 : 전시기획자
	D-4	18(고3)	여	문화창조원 도슨트	<ul style="list-style-type: none"> 전년도 1기 참여자 유일한 고3 참여자
	D-5	17(고2)	여	어린이체험관 도슨트	<ul style="list-style-type: none"> 문화외교에 관심 많고 전시, 공연을 좋아함 외국어고등학교 재학
	D-6	14(중2)	여	안내	<ul style="list-style-type: none"> 영어, 일어 유창, 일본유학 평소 ACC 프로그램 자주 참여

분류	코드	연령	성별	체험활동 분야	주요특성
내용분석 & 개인심층 면접조사	PII-1(D-7)	15(중3)	여	어린이문화원 매표, 안내	<ul style="list-style-type: none"> 고등학생 언니와 함께 참여 문화예술에 관심이 많은 어머니 영향
	PII-2(D-8)	17(고2)	여	어린이문화원 매표, 안내	<ul style="list-style-type: none"> 전년도(1기) 참여 / 학교장 추천 봉사동아리 회장, 봉사부 모범학생 표창
	PII-3(D-9)	17(고2)	여	문화정보원 도슨트	<ul style="list-style-type: none"> 외국어고등학교 프랑수어과 재학 미술에 대한 관심 많음
	PII-4(D-10)	14(중2)	여	어린이문화원 문화교육가	<ul style="list-style-type: none"> 학생교육문화회관 봉사경험, 학교장 추천 로봇만들기에 관심이 많음
	PII-5(D-11)	15(중3)	남	어린이문화원 문화교육가	<ul style="list-style-type: none"> 어머니가 지원신청 고등학생 형과 함께 참여
	PII-6(D-12)	16(고1)	여	문화창조원 도슨트	<ul style="list-style-type: none"> 영어회화 유창(필리핀 유학) 미술에 대한 진로 고민 중(부모와의 갈등)
	PII-7(D-13)	16(고1)	여	문화창조원 도슨트	<ul style="list-style-type: none"> 미술전공을 원하나 부모의 반대가 심함 추후 자립하여 미술 공부를 할 계획
	PII-8(D-14)	16(고1)	여	ACC투어	<ul style="list-style-type: none"> 미술에 관심이 많음 아버지와 어머니의 진로에 대한 의견이 다름
	PII-9(D-15)	14(중2)	여	ACC투어	<ul style="list-style-type: none"> 영어방송소년소녀합창단 활동, 학교장 추천 어려서부터 부모의 영향으로 공연 관람 다수

IV. 자료의 분석

연구참여자 15명 전원의 참가신청서, 실습일지 등을 통한 내용분석과 판단표집을 통해 개인심층면접을 진행한 9명에 대한 자료를 종합하여 분석한 결과, 상위테마는 참여동기분석, 몰입경험분석, 영향분석 크게 세 가지로 나누어졌다.

참여동기분석은 Deci의 자기결정성이론(self-determination theory)에 입각하여 외적사건과 내재적 동기 2개의 분석틀로 분류하였으며, 몰입경험분석은 Csikszentmihalyi의 몰입(flow) 이론에 따라 몰입경험이 일어난 경우를 진입, 경험, 체화의 3단계로 구분하여 총 9가지와 몰입경험이 일어나지 않은 1가지로, 이론적 배경에서 제시한 분석모형에 따라 분석하였다. 몰입경험과 체험활동에 대한 영향분석에서는 진로에 대한 방향성, 문화예술에 대한 인식, 기관에 대한 애정 등 3가지의 주제가 도출되었으며 총 7개의 하위범주가 도출되었다.



<그림 3> 자기결정성이론에 의한 동기분석과 몰입(flow)경험을 통한 영향 분석 결과

1. 참여동기 분석

본 연구에서는 청소년 봉사활동의 전제인 봉사활동 점수 인증은 동기요인에서 제외하고 분류하였다. 학교에 제출하는 봉사활동 점수는 기본적인 전제 동기로, 이 연구에서는 유의하지 않다고 판단되었기 때문이다. 이를 제외하고 본 연구에서 분석된 참여 동기에 대한 외적 사건으로는 타인의 권유, 가정환경의 영향, 기관에 대한 기대 등 3가지로 하위범주로 분류되었다. 또한 내재적 동기는 진로탐색 및 현장경험, 문화와 예술에 대한 관심, 이전 참여 경험으로 분석되었다(<표 4>).

특히 참여동기요인 중 자발적 참여의지에 해당하는 내재적 동기는 몰입경험분석과 영향 분석에도 매우 큰 영향을 미치는 것으로 확인됐다. 내재적 동기, 즉 자발적으로 참여한 집단이 지인이나 친구의 권유에 의해 참여한 집단보다 높은 수준의 몰입을 경험하는 것으로 다수의 선행연구에서도 밝혀진 부분은 청소년 시기에 또래집단의 중요함 외에도 이들의 주체성과 자아의지에 대한 중요성과 이에 대한 연구의 필요성을 시사한다.

추가적으로 참여청소년들의 내재적 동기에서 눈여겨볼만한 점은 '이전참여 경험'에 대한 것이다. 15명의 참여자중 2/3에 해당하는 4명이 이전 참여에 대한 좋은 기억과 아쉬움으로 2년 연속 참여를 결정했다. 본 연구에서 나타나는 전년도 참여자의 재참여 현황과 이번 년도 참여경험자의 차년도 참여에 대한 의지는 몰입경험분석에서 체화요소인 '자기 목적적'

경험'의 가장 큰 특징으로 나타나고 있어 이후 분석에서 자세히 살펴보고자 한다.

<표 4> 자기결정성이론에 근거한 참여 동기 분석결과

분석틀		분석내용	
자기 결정성이론 (인지평가이 론 CET)	외적 사건	타인의 권유	<ul style="list-style-type: none"> • 전년도 참여자 친구 소개 및 지인 추천 • 어머니의 의지에 의해 신청
		가정환경 영향	<ul style="list-style-type: none"> • 어렸을 때부터 전시·공연 관람 기회가 많음 • 어릴 적 합창단 등 문화예술활동 영향
		기관에 대한 기대	<ul style="list-style-type: none"> • 아시아문화전당에 대한 기대감
	내재적 동기	진로탐색 및 현장 경험	<ul style="list-style-type: none"> • 진로를 결정하기 전에 다양한 진로체험을 하기 위해 • 자신이 선택한 진로와 직접적인 연관이 있어서 • 직접 현장에서 경험을 해보기 위해
		문화와 예술에 대한 관심	<ul style="list-style-type: none"> • 넓고 다양한 예술에 대한 경험 • 접하기 힘든 아시아문화에 대한 관심
		이전 참여 경험	<ul style="list-style-type: none"> • 학교에서 참여한 전당 내 체험활동의 좋은 기억 • 전년도 봉사활동 참여 후 아쉽거나 좋아서 2년 연속참여

1) 외적사건(external event): 타인의 권유, 가정환경 영향

활동 참여에 대한 외적인 요인으로는 부모나 친구 등 지인의 추천에 의한 타인의 권유와 어렸을 때부터 부모와 가정환경의 영향으로 문화예술에 대한 경험이 높은 것 그리고 새로 개관한 국립아시아문화전당에 대한 기대감이 주가 되었다.

엄마도 그쪽에 관심이 있으시고 저도 시내 오면 보이니까 한 번씩 놀러오기도 하고 그래서 홈페이지에 들어가 봤는데 서포터즈 지원하는 게 있어가지고 지원하게 됐어요. 그리고 어렸을 때부터 작가들.. 그런 전시 보러 다니고 약간 기억에 남아가지고 한번 해보고 싶긴 하다 이 생각했었어요. (PII-1)

2) 내재적 동기(intrinsic motivation):

진로탐색 및 현장경험, 문화와 예술에 대한 관심, 이전 참여경험

개인의 내재적인 동기로는 자신의 진로에 대한 탐색과 자신이 관심 있는 분야에 대한 현장

경험과 문화와 예술에 대한 관심 그리고 이전 참여를 통한 좋은 기억과 아쉬움 등 지속적인 참여를 위해 지원으로 한 것으로 나타났다.

유학생들 중 박물관과 미술관에서의 문화체험을 통해 전시기획자라는 꿈을 갖게 되었습니다. 학교에서 전시 및 문화기획 관련 동아리에 들어가 진로와 관련된 다양한 지식을 습득할 수 있었으나 동아리 활동만으로는 실제로 전시 기획자가 무엇인지 무슨 일을 하는지 자세히 아는 데 한계가 있었습니다. 아시아문화전당에서 행해진 다양한 프로그램 활동에 참여하며 조금 더 가까이서 현장을 겪어보고 싶다고 생각 했습니다. (D-3)

진로의 틀은 잡았으나, 관심을 갖게 된 시기가 늦은 지라 사전지식, 정보수집 방법 등에 있어서는 아직 미숙하기 때문에, 인터넷상의 간접체험이나 지식이 아닌, 직접 발로 뛰는 체험을 통해 견문을 넓히고자 지원하게 되었습니다. (D-5)

2. 몰입경험(flow experience)분석

몰입은 과제를 수행하며 느끼는 '즐거움을 통한 행복'과 활동에 몰두함으로 자신 안에 일어나는 '능력의 발현을 통한 창의성 구현'에서 핵심의미를 찾을 수 있다. 몰입경험은 역동적인 활동들과 동기 부여된 과업, 의도된 목표들에 적극적으로 도전할 때 이루어지며, 이런 활동들을 함으로써 즐겁고 만족스러운 느낌과 행복감을 얻게 된다(Csikszentmihalyi, 1990). 이 연구에서는 청소년들의 몰입경험을 Csikszentmihalyi가 제시한 9가지 특성을 진입요소, 경험요소, 체화요소 3가지로 묶어 상위범주를 설정하고, 각 요소별로 나타나는 몰입경험의 특성을 각각 3가지씩 하위범주로 설정하여 분석하였다. 또한 몰입이 일어나지 않은 부정적 사례(negative case)를 별도로 분류하였다(<표 5>).

먼저 몰입경험의 진입요소로는 ① 명확한 목표설정 ② 즉각적인 피드백 ③ 도전과 능력(기술)의 균형으로 분류하였다. 다음 몰입경험요소는 ④ 과제에 대한 집중 ⑤ 실패에 대한 두려움에서 자유로움 ⑥ 시간감각의 변형으로 분류하였으며 마지막으로 몰입경험이 몸에 배어서 자기 것이 되는 과정인 체화요소로는 ⑦ 행위와 인식의 통합 ⑧ 자의식의 초월 ⑨ 자기목적적 경험으로 분류하였다. 마지막으로, 몰입은 경험하지 않은 부정적 사례를 별도로 분류하여 ⑩ 몰입경험 없음으로 명명하였다. 이상과 같이 분류한 Csikszentmihalyi의 9가지 몰입의 구성요소의 특징은 상호보완적이며 서로 연결되어 발전하며(석임복, 2007), 각 요소 간에 명확한 경계선이 없어 몰입의 어떤 현상들은 동시에 일어나기도 하고 때로는 다발적으로 일어나기도 한다(김지영, 2015).

<표 5> 몰입(flow)이론에 따른 몰입경험 분석결과

상위범주	하위범주	분석내용	
몰입의 진입요소	명확한 목표설정 (clear goal)	실행의지	<ul style="list-style-type: none"> • 활동에 대한 긴장과 함께 설렘과 기대감이 높음 • 어려운 상황에도 포기하지 않고 실행할 의지가 나타남
		내적지침 설정	<ul style="list-style-type: none"> • 책임감, 최선의 노력 등 실행을 위한 지침을 직접 설정 • 다음날 활동에 대한 의지와 노력이 일지에 나타남
	즉각적인 피드백 (immediate feedback)	활동대상의 피드백	<ul style="list-style-type: none"> • 체험활동 대상에게서 받는 피드백을 통한 감정변화 (뿌듯함, 분노 등)
		담당 멘토의 피드백	<ul style="list-style-type: none"> • 담당 멘토의 칭찬, 배려, 관심에 대한 만족감 • 담당 멘토의 진로에 대한 직접적인 조언 등
	도전과 능력(기술)의 균형 (challenge-skill balance)	능력에 적합한 다양한 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 미야발생 등 예측하지 못한 현장 상황에서 최선의 노력
		자발적 활동 도전	<ul style="list-style-type: none"> • 누가 시키지 않아도 환경에 맞는 활동을 설정하고 노력 • 노력을 통해 현장에서 적용하여 변화를 시도함
몰입의 경험요소	과제에 대한 집중 (concentration on the task at hand)	활동 집중성	<ul style="list-style-type: none"> • 주어진 임무를 완수하기 위해 적극적인 활동 실행
		활동의 즐거움	<ul style="list-style-type: none"> • 학교와는 다른 체험, 자신에게 주어진 목표에 대한 노력 등을 통한 대한 보람과 즐거움, 성취감을 느낌
	실패에 대한 두려움에서의 자유로움 (freedom from worry about failure)	실패에 대한 통제성	<ul style="list-style-type: none"> • 실수를 다음의 성과로 이어지게 하는 노력 의지
		활동에 대한 자신감	<ul style="list-style-type: none"> • 담당 멘토에게 의지하기 보다는 스스로 문제해결하려는 자세
시간감각의 변형 (transformation of time)	시간이 빨리 가는 느낌	<ul style="list-style-type: none"> • 3주라는 활동시간이 빠르게 지나간다고 느낌 • 활동종료 시간이 빨리 다가옴에 대한 아쉬움 	
몰입의 체화요소	행위와 인식의 통합 (action-awareness merge)	생각과 활동의 자연스러운 결합	<ul style="list-style-type: none"> • 더 나은 고민이나 생각을 하고 바로 활동으로 나타남 • 자신도 모르는 사이 주어진 것보다 확장된 활동을 함
	자의식의 초월 (loss of self-consciousness)	타인의식의 배제	<ul style="list-style-type: none"> • 타인(관람객)의 잘못된 행동과 편견에서 자유로워지고 스스로 활동에 대한 쾌감을 느낌
		자기효능감 증대	<ul style="list-style-type: none"> • 현장의 응급상황에 대처하고 뿌듯함을 느낌 • 기피하는 활동을 완수하면서 자기효능감을 느낌

상위범주	하위범주	분석내용	
몰입의 체화요소	자기 목적적 경험 (autotelic experience)	내적보상	<ul style="list-style-type: none"> 스스로 선택한 활동에 대한 만족감과 자신감을 느낌 활동 완료 후 성취감, 행복감을 느낌
		자기주도적 학습	<ul style="list-style-type: none"> 자신만의 방식을 만들어 현장에 적용 활동에 필요한 자료를 찾고 자발적 학습으로 지식 습득
부정적사례 negative case	몰입 경험 없음 (No flow experience)	내재적 동기 부재	<ul style="list-style-type: none"> 타의에 의한 참여로 자발적인 내재적 동기가 없음
		도전과제 부재	<ul style="list-style-type: none"> 개인의 능력에 적절한 도전과제가 주어지지 않음

1) 몰입의 진입요소: 명확한 목표설정 (clear goal) 실행의지, 내적지침 설정

몰입의 첫 번째 진입요소인 명확한 목표는 사전에 분명한 목표를 설정함으로써 정확히 무엇을 해야 할지 아는 것을 의미한다(이화선, 2009). 이러한 이해를 바탕으로 참여자는 단계별 수행목표를 스스로 점검하고 확인하면서 만족감을 느끼게 된다(김지영, 2015). Csikszentmihalyi는 목표가 명확할 때 일관된 행동으로 집중하게 되고, 목표를 이루고자하는 성취동기를 부여받는다고 하였다. 이는 목표설정이 자신 안에 내면화 되어 활동의 준거로 작동하기 때문이다(석임복, 2007 재인용).

본 연구에서는 명확한 목표설정 에 대한 주요 내용으로 실행의지 다짐, 내적지침 설정 두 개의 주제가 도출되었다. 연구 참여자들은 자신이 맡은 분야에서 활동을 시작하면서 스스로 활동에 대한 실행의지를 다짐하고, 활동에 대한 자신의 적절한 태도를 주체적으로 결정하면서 자신에게 주어진 명확한 목표를 설정하고 성취동기를 부여한 것으로 증언했다.

면접도 너무너무 떨렸었는데 교육을 들으니깐 너무너무 설레고 떨렸었다. 처음 지원해 본 거였는데 내 꿈을 위해 열심히 하고 싶었다. 굶곤했던 오늘이었다. 앞으로 이 프로그램에 참여하면서 더 많은 것들을 경험하고 알아가고!! 배우고 싶당! ACC 팀즈 서포터즈!! 생각보다 너무 멋있고 의미 있는 “일” 같다. (D-14)

도슨트 전시해설을 통해 작품에 대한 배경지식을 얻고 관람방향을 제시받음으로써 그 사람들이 그날 경험하는 전시의 모든 내용이 결정되는 것이다. 책임감을 갖고 임해야겠다는 생각이 들었다. (D-12)

오늘은 안내원으로 활동하며 사람을 마주할 때 항상 밝은 모습이 필요하다고 생각했다. 왜냐하면 내가 먼저 밝게 대하니 방문하신 분들도 반갑고 밝게 대해주셨기 때문이다. 내일은 더 밝은 모습으로 대해야겠다. (D-8)

2) 몰입의 진입요소: 즉각적 피드백(immediate feedback)

봉사 대상의 피드백과 담당 멘토의 피드백

즉각적인 피드백은 하고 있는 활동에 대한 정확하고 신속한 피드백을 의미한다. 즉 자신의 활동에 대해 제대로 수행하고 있는지, 그 활동이 조화롭게 진행되고 있는지에 대해 순간 순간 스스로 깨닫고 지적하는 것을 의미한다(석임복, 2007). 이는 분석이나 어떤 의견을 요구하는 것이 아닌 정확하고 신속한 피드백으로 인해 지속적인 행동으로 연결되는 것으로 의미한다.

연구참여자들은 몰입경험에서의 피드백을 자신의 봉사 대상과 담당 멘토 두 가지에서 별도로 받고 있었다. 봉사 대상은 자신이 활동을 하는 영역에 따라 다른데 예를 들면, 어린이 문화원의 어린이 관람객, 문화정보원의 어르신 관람객의 피드백을 통해 자신의 활동에 대한 뿌듯함이나 보람을 느꼈다. 또한 담당 멘토의 피드백의 영향도 크게 나타났다. 담당 멘토의 사소한 칭찬에서부터 응원 그리고 진로에 대한 조언 등을 통해 몰입경험에 진입하고 있었다. 특히 타인(어머니)에 대한 권유를 통해 신청을 하게 된 한 참여 청소년의 경우, 내재적인 동기가 없었음에도 담당 멘토의 피드백을 통해 활동에 대한 재미를 느끼기 시작하고 이것이 지속적인 몰입경험으로 이어진 것이 드러났다.

제가 사진을 찍는다고 했잖아요. 그 갤러리를 보면 제가 만든 재료들로 애들이 만드는 모습이 나오는데 엄청 뿌듯했어요. 제가 도움을 드렸다는 사실도 뿌듯하고... 여기 오면 좋고 엄마랑은 나이차이가 많으니까 차이 나는 게 있는데... 선생님들이랑은 잘 맞아요. 엄청! (PII-4)

안내부서 ○○○선생님이 내 진로와 걱정거리 등등에 대해 들어주시고 답변해주셨는데 궁금증이 많이 해결돼서 좋았다. 나처럼 노력하면 어딜 가도 잘할 수 있을 거라 말해주셨는데 실질적으로 내가 진로를 위해서 노력하는 건 그다지 많지 않은 것 같아서 조금 부끄러웠고 앞으로는 더 노력해야겠다고 생각했다. (D-13)

시작하기 전에는 그냥 하기 싫었어요. 집에서 멀기도 하고. 그래서 할까 말까하는데 그래도 해보자해서 근데 또 우연히 면접에 붙어서... 우선 해야지 했는데, 담당자 선생님이 좋은

말씀 많이 해주시고 행복한 것도 찾아보라고. 원래는 그런 생각을 아예 안했었어요. (PII-5)

3) 몰입의 진입요소: 도전과 능력(기술)의 균형 (challenge-skill balance)

능력에 적합한 다양한 활동, 자발적 활동 도전

Csikszentmihalyi(1990)는 몰입연구에 참여했던 사람들이 자신들이 지각한 도전의 기회와 이들이 갖고 있는 개인적인 능력이 일치하는 매우 특정한 순간에 '즐거움'을 느꼈다는 것을 주요하게 다루었다. 여기서의 능력이란 본인이 스스로 생각하는 주관적인 능력 즉 지각된 능력을 의미하며, 도전은 마찬가지로 본인이 지각한 난이도를 의미한다(이화선, 2009).

모든 참여자들은 자신에게 주어진 활동을 매번 수행해야한다. 자신의 업무가 배치된 곳에 따라 공간과 대상이 각각 다른 상황이나 예상치 못한 사건들이 생기는 등 도전이 필요한 과제가 생기게 되고 수행을 해야 하는 상황들이 발생한다. 그때마다 참여자들은 자신의 능력에 적합한 다양한 활동을 하고, 스스로 자발적인 활동에 도전하면서 몰입경험을 축적한 것을 알 수 있다.

어린이문화원에서 미아가 발생했다는 이야기 듣고 바로 애들을 찾아다녔어요. 근데 나중에 엄마랑 아이랑 만났어요. 엄마가 막 우시고 애도 엄청 울고... 찾아주니까 뿌듯하기도 하고... 그리고 또 어떤 분이 오셔가지고 저희가 다 안내를 드렸거든요. 이걸 안 되고 재입장도 안되고 그걸 다 말씀드렸는데 그걸 주의 깊게 안 들으시고'이렇게 하면 안 되냐? 나는 몰랐다' 이렇게 하시는데 '손님들이 주의 깊게 들었으면 좋겠다'는 생각을 많이 했어요. (PII-2)

저는 도슨트 선생님처럼 슈트를 차려입은 것도 아니고, 딱 봐도 어려보이니까 전문적인 거 보다는 그냥 편하게 들을 수 있게 하는 게 좋을 거 같다는 생각을 했어요. 그래서 좀 약간 편하게 웃으면서 하고, 약간 작가님의 인생도 말해드리고 작품에 관련된 거 이 작품과 저 작품을 연결해보고... 그런게 재밌고 분위기도 편하게 만들고 하는 게 좋은 안내인거 같아요. 그게 목표예요. (PII-3)

4) 몰입의 경험요소: 과제에 대한 집중 (concentration on the task at hand)

활동 집중성, 활동의 즐거움

Csikszentmihalyi(1990)는 즐거운 활동은 현재의 과제에 주의를 완전히 집중하기 때문에 생기는 결과물이라고 보았다. 몰입경험을 한 참여자들은 활동의 즐거움을 통해 과제에 대한

집중을 나타냈다. 무엇보다 몰입경험이 가장 크게 일어난 경우는 다른 분야의 활동에 비해 수료를 위한 최종과제로 도슨트나 투어 시연을 해야 하는 참여자들에게 나타났다. 참여자들은 이러한 과제를 진행하는 데 있어 스트레스보다는 설렘과 긴장감 등을 통해 즐거움을 느끼는 것으로 드러났으며, 학교의 학과 공부와는 차원이 다른 집중경험에 대해 증언했다.

내가 공부했던 자료를 통해 간단하게 시나리오를 작성했는데, 막상 시나리오를 작성하고 설명을 혼잣말로 해보려고 하니깐 은근 설명하는 게 어렵다는 것을 느꼈다. 평소에 나는 친구들에게 설명 해줄 때도 어려운 용어를 쉽게 풀어서 설명해주는데, 내가 맡은 광장 투어 해설도 최대한 어렵게 느껴지지 않게끔 쉬운 말로 풀어서 해보고 싶다는 생각이 들었다. 내가 짧은 기간 동안 많은 걸, 자세한 걸 배우지는 않았지만 내가 배운 것들을 다른 사람에게 벌써 알려줘야 된다는 게 너무 설레고 떨리는 것 같다. (D-14)

오늘 시연이에요. 관람객이 있으면 그분들이랑 하고, 아니면 여기 운영요원분들 모아가시고 하신다고 들었어요. 근데 좀 설레요. 하하하~ 부담 좀 되긴 하지만 발표 수업한다고 생각하면 재밌어요. 학교랑 이거랑 비교하면... 저는 이게 더 할 만했어요. 왜냐면 진짜 학교는 할 이유가 시험밖에 없는데 여기는 할 이유가 있으니까. 하하하 공부하면서 즐거웠어요. (PII-3)

시나리오를 토대로 투어 할 때 간단한 시연을 위해 예술극장에 가서 ○○언니와 연습해보았다. 시나리오에 쓰인 단어 중 이해하기 어려운 단어는 직접 찾아보고 더 쉬운 단어로 수정하기도 하면서 예술극장에 대해 더욱 깊이 이해하게 되고 예술극장과 더 가까워진 것 같아서 좋았다. 명찰표와 함께 활동하니 더 뿌듯하고 즐거웠다. >□<. (D-15)

5) 몰입의 경험요소: 실패에 대한 두려움에서의 자유로움 (freedom from worry about failure) 실패에 대한 통제성, 활동에 대한 자신감

이 요소는 몰입경험으로 인해 실제 생활에서 일어나는 실패에 대한 두려움이 사라지게 되며, 자신의 활동을 완전히 통제할 상태에서 몰입경험에 빠져들게 되는 것을 의미한다. 여기서 자유로움은 모든 통제로부터 벗어났다는 의미가 아니라 어떤 어려운 상황 속에서도 스스로 통제 연습을 하고 있다는 느낌을 갖고 임하게 되는 것을 의미한다. 이 연구에서는 실패에 대한 통제성과 활동에 대한 자신감 등 두 개의 주제가 도출되었다. 주요 사례를 살펴보면, 현장에서 관람객과 직접 부딪히는 경우에 일어나는 여러 가지 실수나 실패의 경험을 한 참여자들은 이를 다음을 위한 기회로 활용하는 것을 알 수 있다. 또한 이러한 경험이

쌓여 누군가가 가르쳐주거나 도와주지 않아도 스스로 할 수 있다는 자신의 활동에 대한 자신감으로 확장되는 것을 알 수 있다.

직접 해설연습을 해보았는데, 생각한 것보다 많이 떨렸던 것 같다. 중간에 해설을 하다가 한옥구조와 같은 구조라는 이야기와 녹지 공간 이야기를 빼먹어버려서 다음번엔 꼭 기억하고 해야겠다는 생각이 들었다. 막상해보니 그렇게 어려운 것이 아니었다는 걸 조금 느꼈고, 내일은 웬지 더 잘할 수 있을 것 같다. 너무 기대되고 설레는 것 같다. (D-14)

내 업무니까 이게 생각이 달라지더라고요. 작년에는 진짜 보조만 했거든요. 근데 이번에는 제가 직접 해야 되는 일이니까 선생님들에게 여쭙보려고 했거든요. 근데 선생님들이 바쁘잖아요. 손님이 계속오시니까 너무 바빠서 물어볼 겨를도 없이 제가 받아야겠다고요. 그게 태도가 달랐던 거 같아요. 더 열심히 해야 된다는 생각이랑... 직접 손님을 마주치니까 내가 하나라도 틀리면 안 되겠구나. (PII-2)

6) 몰입의 경험요소: 시간감각의 변형(transformation of time)

시간이 빨리 가는 느낌

몰입의 또 다른 경험요소인 시간감각의 변형은 몰입경험의 가장 일반적인 설명 중 하나이다. 즉, 활동에 몰두함으로써 시간감각을 잃고 평소 자신이 지각하는 것과 다르게 시간감각으로부터 벗어나게 되며, 자신이 느끼지 못하는 사이 시간이 흘러가버리는 등의 시간감각의 변형을 겪게 된다. 참여자들은 활동기간 동안 날마다 활동일지를 작성하였다. 이 일지를 통해 몰입경험을 한 대부분의 참여자들은 3주간 활동의 시간이 매우 빠르게 지나간 것으로 인식하고 있다. 그동안 경험한 시간들이 자신도 모르는 사이 빨리 흘러간 것으로 느끼고 또 남은 시간도 얼마 되지 않다고 여기며 아쉬움과 속상함이 드러난다.

9번을 채우는 게 굉장히 많다고 생각했는데 벌써 내일이면 마지막이라니 너무 아쉽다. 시간이 빨리 흐르는 것 같다. 내년에는 더 이상 할 수 없으니까 내게도 정말 이번이 마지막이겠지... 진짜 아쉽다. (D-4)

재료준비도, 관람객 맞이도, 수업 때 도움을 주는 것도 진짜 많이 익숙해졌고 이제는 요령도 생겨서 진짜 쉬면서 편하고 재밌게 활동을 했다. 갈수록 더 정이 붙는다. 오늘이 끝나가는 게 아쉬운 하루였다. (D-5)

벌써 이제 한번만 더 나가면 끝이 난다. 생각보다 일이 즐거웠었는데 아쉽다. 시간이 너무 빨리 간다. (D-11)

7) 몰입의 체화요소: 행위와 인식의 통합 (action-awareness merge)

생각과 활동의 자연스러운 결합

몰입의 체화(體化)요소는 몰입경험이 몸에 배어서 온전히 자기 것이 되는 변화현상으로 볼 수 있다. 행위와 인식의 통합이 이루어진 몰입상태에 있는 행위자의 관심은 자신이 수행하고 있는 활동에 완전히 투사되어 자신의 의식과 활동은 하나가 되므로 행위자의 행동을 분리해서 생각하지 않는다. 그래서 자신의 흥미 있는 행동을 별다른 의식적인 노력 없이 행하게 되며 활동이 자연스럽게 또는 저절로 이루어지는 느낌을 받는다(이미레, 2010). 왜냐하면 어떤 상황의 도전에 임하는 순간에 사람의 주의(attention)는 그 활동에 완전히 집중되고 그 자신과 수행하는 행동을 분리해서 생각하지 않기 때문이다.

연구참여자들은 3주간 지속적으로 특정분야의 업무가 진행되면서 스스로 해야 하는 활동과 더 나은 활동을 위한 대안 찾기가 자연스럽게 결합되는 현상을 보였다. 개선이 필요한 부분에서는 누가 시키지 않아도 변화하는 상황에 맞는 활동을 고안해내고 실행을 하거나 다음 활동에서의 도입의 의지가 강해졌다. 또한 자신의 활동이 관람객이나 담당 멘토 등 다른 사람에게 도움이 되기를 바라는 배려하는 마음도 생긴 것을 확인할 수 있었다.

오늘 시연을 관람객 대상으로 하였다. 관람객분이 너무 잘 들어주셔서 감사하였다. 그렇지 만 내가 너무 어렵게 설명 드린 것 같다. 그래서 너무 아쉽다. 왜냐하면 내 설명은 어른을 대상으로 생각하고 만든 거라서 약간 정치·역사적인 부분이 담겨져 있다. 그래서 같이 있는 아이한테 더 친근하게 설명해주지 못한 것 같아 중간에는 조금 내용을 바꾸기도 했으나 그래도 여전히 아쉽다. (D-2)

오늘은 사람이 굉장히 많아 매시간대마다 입장하는 대기 줄이 매우 길어 선생님 총 4분이 검표를 담당하셨고, 그걸 지켜보고 있어야하는 내가 너무 염치없어 뭐든 해야겠다는 생각에 방문자분들의 줄 정리와 입장순서 관리를 내가 찾아 맡았다. 내 행동이 선생님들께 도움이 되고 입장하시는 분들이 편리하다 느꼈으면 좋겠다. (D-8)

8) 몰입의 체화요소: 자의식의 초월 (loss of self-consciousness)

타인의식의 배제, 자기효능감 증대

몰입의 상태에서는 자신이 수행하고 있는 과제 자체에 몰두하기 때문에 자신에 대한 생각, 자신의 모습이 어떠한지, 다른 사람에게 자신이 어떻게 보이는지 등에 신경 쓸 여유가 없다. 이는 자기를 잊어버리는 것이 아니라 자아의 적극적인 역할을 포함한다. 또한 자기의 한계상황을 극복하는 자아성장의 기회를 제공해주는 것으로 확장되거나 발전한다(Csikszentmihalyi, 1990). 이 연구에서 자의식의 초월은 타인의식의 배제와 자기효능감 증대, 두 가지 주제로 나타났다. 한 연구참여자의 경우 ‘안내’라는 업무를 하면서 관람객이 무례한 경우나 무시하는 처사를 경험하면서도 자신에 대해서 다른 사람이 어떻게 생각하는 지를 넘어서 이러한 편견 속에서도 스스로 역할을 찾으려 오히려 자신만의 당당함과 쾌감을 갖는 경우가 있었다. 이외에도 ‘다른 사람들은 감당하기 어려워하는 상황에서도 자신은 담당 업무를 해결해나가는 과정’을 통해 뿌듯함과 성취감을 느끼며 자기효능감이 증대하는 경우도 살펴볼 수 있었다.

안내원은 그저 ‘화반이’라는 생각을 했다. 여전히 그 생각은 변함이 없지만 그 과정에서 손님들의 불만을 해결해주며 안내원으로서 얻는 쾌감에 대해 느끼게 되었다. (D-8)

작년에 어떤 언니가 투어를 해봤는데 어려웠어요. 힘들고 어렵다고 해서 못하면 어떡하지 그랬는데 선생님을 만나고 나서 그런 생각이 다 사라졌어요. 확 풀렸어요. 그 어렵다는 투어를 즐겁게 했다는 자신감~ 선생님들이 ‘너희들은 왜 그렇게 자꾸 웃어?’ 그랬어요. (PII-8)

9) 몰입의 체화요소: 자기 목적적 경험 (autotelic experience) 내적보상, 자기주도적 학습

몰입경험에서 자기 목적적 경험은 그것 자체가 목적이 되므로 주어진 과제에 대해 집중하게 만들며, 그것을 성취함으로써 만족감과 행복을 느끼게 된다. 또한 몰입 경험의 주요 전제조건인 과제에 대한 흥미를 갖게 하며 몰입경험을 지속시키는 순환적 관계를 갖는다(이화선, 2009; 김지영, 2015). 대다수의 학자들은 자기 목적적 경험은 몰입요소 중 최종적인 효과요소로 분류한다. 이는 자기목적적 경험이 몰입경험에서의 최고의 정점임을 뜻한다.

연구참여자들은 의외로 활동에 대한 내적보상과 자기주도적인 학습을 통해 자기목적적 경험이 많은 부분에서 다양하게 나타난 것으로 보고했다. 자신의 노력과 활동에 대해 스스로 내적인 보상으로 행복감을 느꼈으며 자신에게 주어진 미션이나 업무에 대해 스스로 찾고 공부하는 자기주도적인 학습 태도 또한 관찰되었다.

고등학교 올라오면 공부해야 되잖아요. 힘들고 제가 좋아하는 전시도 못 보러 갈수 있고 극장도 못갈 수 있는데 ‘아~ 내가 놀리다는 게 아니다! 나 여기 공부하러 온 거다!’ 이렇게 생각했어요. 책보고 이런 거 보다는 진로 관련된 거니까 약간 이거는 “행복+공부”이다. (P11-8)

봉사활동을 하며 전시를 준비하던 작가분과 큐레이터 분들을 만나 그들의 열정을 느낄 수 있었던 것은 정말 좋은 기회였고 행복이었다. (D-3)

우선 오늘은 자유롭게 <자밀예술상> 공부를 하고 궁금한 것이 있어 공부한 내용을 바탕으로 관람하였다. 그렇게 작품을 다시 보니 훨씬 이해가 더 잘 됐다. 솔직히 도슨트 선생님께서 주신 자료도 도움이 많이 되지만 스스로 찾아보고 하니깐 더 도움이 많이 되는 것 같다. (D-2)

10) 부정적 사례: 몰입 경험 없음 (No flow experience)

내재적 동기 부재, 도전과제 부재

몰입경험은 참여자 전원에게서 나타나지는 않았다. 문서분석과 개인심층면접에서 몰입의 9가지 요소 중 어느 하나도 해당이 되지 않은 경우는 전체 참여자 15명 중 2명이었다. 사례별로 기술해보면 다음과 같다.

먼저 D-1의 경우, 동기요인이 어머니에 의한 절대적인 타인의 권유에서 시작되어 참여자 자신의 내재적 동기가 부재했다. 그러나 D-1과 함께 참여한 동생 D-11의 경우에는 동기요인은 같았으나 몰입의 진입단계인 ‘즉각적인 피드백’에서 담당 멘토의 관심과 대화를 통해 활동에 흥미를 갖기 시작하였다. 활동이 최종 마무리 되는 시점에서는 ‘처음엔 너무하기 싫었는데 이제는 시간이 너무 빨리 지나간다’며 활동 종료에 대한 아쉬움 등 몰입의 경험요소인 ‘시간감각의 변형’까지도 경험한 것으로 관찰됐다.

이와는 반대로, 같은 동기요인에서 출발한 형제인 형인 D-1의 경우, 활동 환경 속에서 ‘즉각적인 피드백’과 같은 몰입의 진입요소가 부재하였다. 활동일지를 살펴보면, 체험을 하는 사람이 적은 날은 좋았고, 사람이 많은 날은 슬펐다고 기술하였다. 3일 연속하는 경우 힘들었고, 사람이 별로 없어 쉴 수 있는 날은 기뻐했다고 작성하였다. 민원성 항의가 발생한 날은 고되었고, 활동의 마지막 날은 흥가분했다고 끝을 맺고 있다. 이 경우, 타인의 권유로 인한 외적사건과 내재적 동기의 부재와 함께 활동과정에서 몰입의 진입요소가 발생하지 않으면서 몰입경험이 결과적으로 이루어지지 않은 사례이다.

- [8월 02일] 오늘은 첫 출근 날이었다. 일하는 게 생각보다 간단했다. 좋았다
- [8월 03일] 오늘도 사람 수가 어제랑 비슷했다. 사람 숫자가 주말급이라 하였다. 슬펐다.
- [8월 04일] 봉사가 3일 연속으로 풀이었다. 2시간하니 지치기 시작했다. 힘들었다.
- [8월 08일] 저번 주에 비해 사람이 거의 없었다. 앉아서 쉴 수 있었다. 기뻐다.
- [8월 09일] 오늘은 컴플레인이 있었다. 누가 명단을 지웠었다. 고되었다.
- [8월 04일] 봉사의 마지막 날이었다. 기념품도 받고 일도 받았다. 흥분했다. (D-1)

또 다른 사례인 D-6의 경우, 동기요인이 외적인 부분보다는 내재적인 동기가 더 강했다. 스포츠를 비롯하여 그림그리기 등 예술 활동을 좋아하고 국립아시아문화전당에서 하는 공연도 어머니와 함께 자주 관람하고 초등학교 동생도 어린이문화원 교육프로그램에 자주 참여하여 기관에 대한 친근함과 관심도 높은 편이었다. 아직 중학생이어서 진로에 대한 직접적인 관심보다는 다양한 진로분야를 현장에서 체험하고 싶은 동기가 강했다. 그러나 활동을 진행하는 동안 특별한 몰입경험 요소를 경험하지 못한 것으로 드러났다.

왜 그랬을까. 해당 참여자는 고객센터에 배치되어 유모차 대여, 물품보관, 도서관 도서 정리 등의 업무를 맡았다. 이곳은 사람이 비교적 적거나 활동이 매우 단조로운 특징이 있었다. 활동일지를 보면 참여자는 활동적인 성격인 반면, 배치되는 업무는 단조로우 졸리는 자신을 걱정하기도 하고, 가장 좋았던 순간을 어린이도서관에서 자신이 어릴 적 다녔던 일본 학교에서 봤던 책을 본 것을 꼽았다. 이는 해당 참여자가 맡은 업무와는 전혀 상관이 없는 경험이다.

이는 활동과정에서 몰입의 진입요소 중 '도전과 능력의 균형'이 발생하지 않은 것으로 해석된다. 참여자의 내재적 동기가 있었음에도 개인의 능력에 맞는 적절한 활동에 투입되지 못하고 실행할 과제가 주어지지 않은 탓에 도전을 통한 몰입경험을 하지 못하고 반대로 지루함에 빠지게 된 사례이다. 또한 적절한 관심과 피드백을 주는 담당 멘토도 없어 활동에 대한 목표나 내적 설정 등도 이루어지지 못한 채 수동적으로 주어진 업무만 하게 된 상황도 요인으로 분석된다.

- [8월 13일] 활동적인 나에게는 어린이문화원에서 일하는 것이 적합한 것 같다.
- [8월 15일] 벌써 여덟 번째 봉사 날이다. 도서관에서 봉사를 하게 될 것이라고 들었을 때 마음이 놓였다... 안 졸 것 같아서...
- [8월 20일] 유모차대여소에서 봉사를 했다. 지금까지 여기서 가장 많이 봉사를 했다. 오늘은 방문객 수가 오전에도 오후에도 적었다. 그래서 일도 많이 안 해서 지루했다. (D-6)

이상과 같은 부정적인 사례를 통해 청소년 활동의 몰입경험의 유무는 참여 동기 요인으로 개인의 내재적 동기와 몰입의 진입요소가 필요하다는 것을 파악할 수 있었다. 특히 위 사례에서 살펴본 바와 같이, 내재적 동기가 없는 경우에도 담당 멘토의 관심이나 즉각적인 피드백이나 개인의 성향과 능력에 맞는 적절한 과제가 주어질 경우에는 몰입경험 가능하다는 것은 시사하는 바가 크다. 반대로, 내재적 동기가 충분함에도 불구하고 몰입의 진입요소인 ‘명확한 목표설정’, ‘즉각적인 피드백’, ‘도전과 능력의 균형’이 하나라도 충족되지 않은 경우에는 몰입경험에 도달하기 어렵다는 것 또한 주요한 결과이다. 무엇보다 이러한 경우는 반드시 개인의 성향과 능력에 맞는 적절한 과제가 주어져 도전과 능력의 균형이 이루어져야한다고 볼 수 있다.

3. 직접적 영향 분석

직업체험활동과정에서 나타난 몰입경험은 참여 청소년들에게 직접적으로 다양한 영향을 준 것으로 분석되었다. 구체적으로 이들이 자신의 몰입경험을 통해 받은 영향은 ‘진로에 대한 방향성’, ‘문화예술에 대한 인식확장’, ‘기관에 대한 애정 생성’으로 드러났다(<표 6>).

<표 6> 직접적 영향 분석결과

분석틀		분석내용
진로에 대한 방향성	예술분야 직업경험	<ul style="list-style-type: none"> • 복합문화예술기관의 다양한 직업체험을 통해 차이점 인지 • 예술분야에도 다양한 직업군이 있다는 사실을 알게 됨 • 직장생활의 고충, 어려움, 재미, 보람 등 다양한 느낌을 직접 경험 • 담당 멘토를 통해 업무에 대한 자세, 사명감, 열정 등을 배움
	진로문제에 적극적으로 대처	<ul style="list-style-type: none"> • 자신이 진짜하고 싶은 꿈을 찾고 확신과 용기를 가짐 • 진로에 대한 부모님의 반대를 극복할 방안을 모색 • 진로선택에 대해 다양한 관점을 갖게 됨
문화예술에 대한 인식확장	아시아문화에 대한 자부심	<ul style="list-style-type: none"> • 아시아문화에 대한 전시를 통해 관심을 갖게 되고 이해가 시작됨 • 아시아 문화의 우수성을 알게 되고 자부심을 갖게 됨
	문화예술에 대한 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 예술이 어려운 게 아니라 자신도 할 수 있는 것이라고 생각하게 됨 • 예술의 사회적 역할과 활용도를 알게 됨 • 기존에 접해보지 못한 새로운 장르에 대한 관심 생김 • 직접 작가와 큐레이터를 만나 열정을 느낄 수 있는 기회가 됨

분석틀	분석내용	
기관에 대한 애정 생성	기관에 대한 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 거대하고 복잡한 공간 구조를 이해하고 경이감을 느낌 • 다른 곳에서 보기 힘든 예술 콘텐츠가 있는 전당에 자부심을 느낌 • 많은 사람이 찾아오고 발전하기 바라는 애정이 생김
	적극적인 주변 소개	<ul style="list-style-type: none"> • 주변 인물(학교 선생님, 친구, 부모)에게 적극적으로 전당 방문 추천 • 공간이나 전당의 전시 등을 직접 설명하고 자랑스러워 함
	지속적인 참여 의지	<ul style="list-style-type: none"> • 활동에 대한 아쉬움, 만족감 등으로 차년도 지속적인 참여 의지 강화 • 활동 종료 후에도 다시 찾아와서 공연과 전시를 계속 즐기고자 함

1) 진로에 대한 방향제시

예술분야 직업 경험, 진로문제에 적극적으로 대처

몰입경험을 한 참여자들은 그동안 생소했던 예술분야에 대한 직접적이고 생생한 체험을 통해 예술을 친근하게 느끼기 시작하고 이는 진로에 대한 직접적인 영향이 나타났다. 특히 예술 분야로 진로를 설정하였으나 부모의 반대나 성적 등으로 표출되지 못했던 자신의 진로에 대해 보다 적극적으로 대처하고자 하는 심적 변화가 나타났다. 예를 들면, 미술전공 선택에 대한 부모의 반대에, 자신이 직접 작품 설명을 공간에 부모를 초대하여 설득을 하는 적극적인 활동이 그것이다. 참여자는 이러한 과정을 통해 부모님과 보다 많은 대화를 이끌어내고 같이 고민해보는 시간을 갖게 되었다. 또 다른 참여자는 예술분야에 창작자 외에도 다양한 전문직종이 있다는 것을 알게 된 이후, 이를 위해 앞으로 적극적인 노력을 결심하는 변화를 보였다. 한 참여자는 로봇을 좋아하지만 ‘로봇 설계자’가 되고자하는 꿈을 성적 때문에 포기하려고 했으나, 이번 활동에서 담당 멘토의 조언을 통해 꿈에 대한 확신을 갖고 더 노력해야겠다는 의지를 다지게 되었다고 증언했다.

미술에 대해 넓고 다양한 지식을 내가 습득한 다음에 그것을 관람객들에게 전달하는 게 그게 도슨트 업무잖아요. 그래서 ‘아 내가 너무 한길만 바라보고 살았구나’ 이런 생각이 들어서 미술을 좀 더 다방면으로 더 열심히 해보고 학습에 동기부여가 되었던 거 같아요. (PII-7)

제가 초등학교 때 로봇 방과 후를 했거든요. 제가 그걸 할 때는 정말 즐거웠던 기억이 있어요. 그전에도 생각하긴 했는데 저 공부도 성적이 안 되는 거예요. 들어가고 싶은 대학이 있는데 그 성적이 안 되어서 다른 거를 해야 하나... 그런 생각이 들었는데 이번에 확신이 들었어요. 틔즈는 꿈을 확신하게 된 계기... 제 꿈을 바꿔야 하나 고민 중일 때 확신을 줬어요. (PII-4)

2) 문화예술에 대한 인식 확장

아시아문화 자부심, 문화예술에 대한 이해

ACC는 복합문화예술기관이면서 “아시아 문화의 창”이라는 비전을 가지고 있다. 타 기관과는 차별적으로 아시아의 문화와 예술을 새로운 시각에서 접근하는 다양한 전시와 활동이 이루어지고 있는 곳이다. 이러한 특성을 바탕으로 청소년들의 지속적인 활동은 아시아와 문화예술에 대한 이해와 인식을 확장할 수 있는 계기가 되었다. 특히 문화정보원에서 도슨트 활동을 한 참여자의 경우, 생소하기만 했던 아시아의 예술에 대해 직접 관람객에게 설명을 하는 과정을 수행하면서 아시아문화에 대한 자부심과 경외감을 느꼈다고 증언했다. 또한 동시대예술의 특징을 갖는 복합 전시관 1관부터 6관까지 진행되는 전시를 자주 접하면서 참여자들은 자연스럽게 예술에 대한 친근감이 형성된 것으로 분석되었다.

그 <신화와 역사> 전시, 저는 그거 되게 감동적으로 봤거든요. 그런 거 보면서 와~ 영향을 받았어요. 아시아문화가 되게 복합적이면서도 뭔가 식민지 그런 걸 겪어서 그런가... 되게 서양도 들어있고 동양도 들어있는 그런 느낌 [...] 예술성이 어떤 측면에서 봤을 때는 전혀 뒤떨어지지 않고 오히려 더 높이 평가할 수 있겠다. (PII-1)

제가 처음에 미술관가면 그림을 이해하기 힘들었거든요. 근데 <이슬람의 바람>을 계속 혼자서 보고 있었어요. 그런데 계속 쳐다보고 있다 보니까 뭔가 생각이 드는 거예요. 그래서 계속 생각을 하다보니까 다른 그림들도 계속 오랫동안 쳐다보게 되고, 그러다보니까 하나둘씩 이해가 되면서 미술이 ‘내가 이해 못하는 세계가 아니라 오랫동안 지켜보면 되는구나~’ 이런 생각이 되고 ‘예술이 마냥 어려운 게 아니구나’ [...] ‘아~ 나도 이해를 할 수 있구나’ 이런 생각이 들었어요. (PII-2)

3) 기관에 대한 애정 생성

기관에 대한 이해, 적극적인 주변 소개, 지속적인 참여 의지

참여 청소년들은 몰입경험을 통해 기관에 대한 강한 애정이 형성되고, 선호도가 상승하는 것으로 분석되었다. 연구결과를 보면, 활동 전과 후의 기관에 대한 인식의 차이는 매우 크다. 활동 전에 제출한 지원신청서에 따르면, 기관에 대한 생소함이나 약간의 친근함 정도였지만, 활동이 종료되는 시점에서는 기관에 대해 스스로 홍보대사를 자처할 만큼 강한 애정을 보였다. 참여 청소년들은 지인, 부모, 학교 선생님들을 자신이 활동하는 현장으로 초대하여

공간을 소개하거나 프로그램을 설명하면서 스스로 뿌듯함을 느끼며 자기효능감이 상승되는 결과도 나타났다. 다수의 참여자들은 다음해에도 프로그램에서 활동을 이어나가길 원했으며, 고등학교 졸업이후 성인으로 다른 프로그램에 참여하는 안도 계획하고 있었다. 이는 몰입경험의 '자기목적적 경험' 요인의 특징으로, 자신의 다음 활동에 대한 계획을 수립하는데 미치는 영향이라고 할 수 있다.

학교 가서 선생님들에게 전당에 오라고... 일단 '제가 여기서 봉사하니까 와보세요~' 이렇게. 선생님들이 '여기서 뭐해'이렇게 물어보시거든요. [...] 진짜 선생님들이 오셨어요. 저 봉사한날에 아이들 데리고. 그래가지고 반갑게 인사도 하고 재밌었어요. (PII-2)

문화전당에 있으면서 다양한 전시나 공연도 단기간에 많이 보게 된 점이 정말 좋았다. 천천히 내가 더 보고 싶었던 곳들을 볼 수 있는 날이라서 정말 좋았다. ♥♥♥ 다음에도 기회가 있다면 이곳에서 봉사하고 싶은 생각이 든다 ~.~!! (D-15)

내년 이쯤에 나는 무얼할까? 좋은 대학 들어가서 방학 때 한 번 꼭 다시 와야겠다. 안녕틴즈 정말 즐거웠어. 조금 어렵고 힘들긴 했지만 성장할 수 있는 뿌듯한 3주였어. 모두들 정말 감사해요. 꼭 다음에 다시 만나요. 그때까지 안녕~ (D-4)

V. 결론

본 연구에서는 청소년 직업체험 봉사활동의 참여동기와 이를 통해 나타나는 몰입경험과 그에 대한 영향을 자기결정성이론(self-determine theory)과 몰입(flow)이론을 분석틀로 적용하여 파악하였다. 참여동기분석은 Deci의 자기결정성이론(self-determination theory)에 따라 하위범주를 외적사건과 내재적 동기로 분류하여 총 6가지 주제가 도출되었다. 참여자의 동기는 몰입경험 분석에서 몰입경험의 유무를 결정하고, 몰입경험의 진입요소, 경험요소, 체화요소 등 몰입경험의 단계에도 영향을 미치는 것이 분석되었다.

몰입경험분석은 Csikszentmihalyi의 몰입(flow)이론을 진입요소, 경험요소, 체화요소로 분류하고 각각 9가지 몰입요소를 하위범주로 설정하여 모두 16개의 주제가 도출되었다. 부정적 사례(negative case)로 '몰입경험 없음'이 2개의 주제로 도출되어 10번째 요인을 추가하였다. 따라서 몰입경험에 관해서는 10개의 요소로 총 18개의 주제가 도출되었다. Csikszentmihalyi에 따르면 9가지 몰입 구성요소는 서로 연결되어 있어 명확한 경계선이 없이 동시에 일어나기도 하고 다발적으로 일어나기도하는 상호보완적인 성격을 띤다(김지영, 2015 재인용).

이 연구에서도 연구참여자들은 여러 요소를 동시에 경험하기도 하고, 경험하지 못하기도 했으며, 개인에 따라 몰입요소의 특성이 다르게 나타나기도 하였다.

이상과 같이 살펴본 동기분석과 몰입경험분석을 토대로 정리해보면, 참여자의 몰입경험은 자발적 참여와 같은 내재적 동기가 높을수록 몰입경험이 다양하게 일어나는 것을 알 수 있다. 그러나 부정적 사례에서 살펴본 바와 같이 참여자의 내재적 동기가 없는 경우에는 몰입경험이 일어나지 않거나, 내재적 동기가 있는 경우에도 반드시 몰입경험이 일어나는 것은 아니었다. 이는 청소년의 '내재적 동기' 외에도 프로그램을 기획하고 운영하는 기관에서 몰입의 진입요소를 잘 파악하여 이들에게 적절한 피드백과 각 개인의 능력에 맞는 도전과제가 적절히 제공되어야 한다는 점을 시사한다.

또한 공통적으로 나타나는 특징으로 친구, 부모, 선생님 등 주변의 지인에게 자발적으로 기관을 소개하고 방문을 추천하는 것을 볼 수 있었다. 이러한 경우 단순 방문이 아닌 참여자 자신이 직접 공간을 안내하고 해설을 하는 적극적인 자세를 보였다. 또한 활동 수료에 대한 아쉬움과 활동에 대한 만족과 즐거움으로 꼭 직업체험 봉사활동이 아니더라도 주기적으로 기관을 방문하여 공연과 전시를 찾고 즐기고자 하는 '지속적인 참여의지'를 보였다. 이는 Csikszentmihalyi의 '몰입경험을 지속시키는 순환적 관계'를 확인하는 것이기도 하다.

연구결과를 종합해보면, 문화예술복합기관에서 청소년 직업체험 봉사활동을 통해 다양한 몰입경험을 한 참여자들은 진로에 대한 적극적인 사고와 문화예술에 대한 인식이 확장되는 것을 통해 내적 성장을 경험할 수 있었다. 또한 기관에서는 청소년 참여자들의 활동을 통해 기관에 대한 애정과 지지를 보내는 '서포터즈'이면서 '잠재적 고객층'을 형성해나가는 결과가 나타났다. 그리고 몰입경험을 하지 못한 참여자의 경우, 참여자의 내재적 동기와 함께 기관에서 몰입의 진입요소가 적절하게 설계되어야 한다는 것을 알 수 있었다.

2016년 전국의 중학교를 대상으로 자유학기제 전면시행에 이어, 2018년에는 일부학교에 자유학년제 도입 등 정책적으로 청소년의 진로탐색활동에 대한 급격한 증가가 예상되고 있다. 이러한 시대적 환경 변화 속에서 청소년 직업체험활동이 참여자들에게 몰입(flow)에 의한 '즐거움'을 느끼고, 자신의 '꿈'과 '끼'를 찾는 진정한 의미로서 진로체험의 기회가 되기 위해 연구의 결과를 바탕으로 도출한 몇 가지 제언과 시사점은 아래와 같다.

첫째, 청소년활동을 기획하고 운영하는 기관에서는 프로그램 설계 시, 참여자가 몰입을 통한 '즐거움'을 경험할 수 있도록 적절한 도전과제와 진입요소를 갖추어야 한다. 그러기 위해서는 몰입의 진입요소에 해당하는 '명확한 목표설정'을 위한 참여자 사전 교육과 담당 멘토의 '즉각적인 피드백'이 일어나도록 담당자의 사전 교육이 필요하다. 또한 참여자의 '도전과 능력의 균형'이 이루어질 수 있도록 프로그램 전반에 참여자의 동기와 특성(능력)을 고려한

적절한 도전과제를 설정하여야한다. 이를 실행하기 위해서는 단체 프로그램 보다는 개별적이고 지속적인 프로그램이 보다 효과적일 수 있다.

둘째, 참여청소년들은 직업체험활동을 선택함에 있어 자발적인 내재적 동기를 설정해야한다. 그러기 위해서는 체험할 프로그램에 대한 이해와 자신의 진로에 대한 연관성 등을 고려하고 스스로 필요성을 느끼는지를 판단해야한다. 타인의 권유, 봉사점수 인증 등 외부 요인에만 의존하여 활동을 진행할 경우, 소중한 시간과 에너지를 소모하는 결과가 발생하기도 한다.

마지막으로 이러한 활동에 참여하고자 하는 청소년의 부모세대는, 자녀에게 진로탐색의 기회를 충분히 줄 것을 제안한다. 청소년활동은 이들의 자아존중감, 자기신뢰, 자기 효능감에 긍정적인 영향을 미치며, 공동체의식, 타인존중, 사회성 발달에 효과가 있음이 인정되어 왔다(박은희, 2008; 윤희정, 2005, 윤희정, 2005). 이 연구의 참여자들은 대부분 진로를 결정하기 전인 진로 탐색의 과정 중에 있었다. 부모세대는 청소년 활동의 가치를 인식하고 자녀에게 진로에 대해 이해하고 충분히 탐색할 수 있는 기회를 제공해야한다. 이를 통해 청소년들이 마음껏 진로를 탐색하고 몰입경험을 통한 '즐거움'을 느끼면서 스스로 진로를 설계할 수 있는 힘을 길러주어야 할 것이다. 특히 몰입경험은 참여자들에게 즐거움과 함께 유능함을 경험하게 하며, 이러한 최적의 경험은 궁극적으로 가장 행복한 상태(people are happiest when they are in a state of flow)를 느끼게 한다(Csikszentmihalyi, 1975). 따라서 청소년들을 위한 더욱 건설적인 진로체험활동이 가능해지기 위해서는, 몰입이론의 관점에서 본다면 참여하는 청소년 뿐 만아니라 기관과 가정에서 이들의 몰입 진입요인 강화를 위해 더욱 유기적이며 섬세한 노력이 필요하고 할 수 있다.

끝으로 본 연구의 한계점으로는 청소년 직업체험프로그램에 참여한 청소년만을 대상으로 진행한 점이다. 과학적 엄중함을 위하여 각 분야별 담당 멘토, 참여자의 부모님 등 정보원의 삼각화가 이루어졌다면 보다 더 심층적인 연구가 진행되었을 것이다. 아쉽게도 이번 연구는 참여자들의 몰입경험에 중점을 두어 진행하였지만 향후 참여 청소년을 중심으로 밀접한 관련이 있는 이들을 대상으로 보다 심층적인 연구를 진행하고 이에 대한 영향 분석을 지속해 나가고자 한다. 이번 연구를 통해, 청소년의 몰입(flow)경험의 유형과 특성을 토대로 보다 발전된 청소년 직업체험 프로그램의 개발이 이루어지고, 궁극적으로 청소년 문화에 대한 심층적인 이해와 발전방안에 도움이 되길 바란다.

■ 참고 문헌

- 강미송 (2016). 지역 문화예술시설 활용을 통한 예술분야 진로교육프로그램 설계방안-서울문화재단 예술공간을 중심으로. 상명대학교 문화기술대학원 석사학위논문
- 김유리, 이제경 (2008). 직업체험 몰입(Flow)경험과 진로결정효능감과의 관계 - Job School 직업체험 실습수업에서의 몰입경험을 중심으로-. 청소년상담연구, 16(2), 75-90.
- 김지영 (2015). Csikszentmihalyi의 몰입 이론의 관점에서 본 Montessori와 Gardner의 교육 이론: 몰입의 구성요소를 중심으로. 안양대학교 대학원 박사학위논문
- 김지혜 (2012). 청소년 봉사활동이 자아존중감과자아탄력성을 매개로 공동체 의식과 삶의 만족도에 미치는 영향 - 봉사활동 시간과 주관적 만족을 중심으로. 청소년복지연구, 14(1), 41-62.
- 김진호 (2008). 청소년활동프로그램 참여자의 몰입경험 결정요인 구조분석. 미래청소년학회지, 5(4), 1-25.
- 김창대 (2002). 몰입(Flow)이론을 적용한 진로상담 모형. 청소년상담연구, 10(1), 5-30.
- 김창래 (2016). 청소년 자원봉사활동 실태와 활성화에 관한 연구. 한국사회복지경영연구, 3(2), 205-244.
- 김희정 (2011). 교사-학생관계 및 학습동기와 학습몰입간의 구조적 관계. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 문성호, 문호영 (2009). 청소년 자원봉사활동의 실태 및 효과에 관한 비교분석. 청소년복지연구, 11(1), 101-120
- 박가열 (2008). 초·중기 청소년 직업체험학습이 진로계획성과 진로결정 자기효능감에 미치는 영향. 미래청소년학회지, 5(3), 115-130.
- 박재숙 (2010). 학교청소년의 수련활동과 자원봉사활동, 자아존중감, 공동체 의식의 관계. 청소년학연구, 17(4), 157-182
- 석임복 (2007). 학습몰입의 구조: 척도·성격·조건·관여. 경북대학교 대학원 박사학위논문
- 안재진, 김선숙, 이경상(2017). 청소년의 봉사활동 참여유형이 진로성숙도, 공동체의식에 미치는 영향. 청소년복지연구, 19(1), 85-107
- 이미례 (2010). 초등영재의 수업에 대한 인식과 학습몰입의 관계연구. 고려대학교 교육대학원 석사학위논문
- 이성은 (2009). 청소년 자원봉사활동과 자아존중감의 관계에 관한 종단적 연구. 사회복지연구, 40(2), 313-335

- 이은주 (2001). 몰입에 대한 학습동기와 인지전략의 관계. *교육심리연구*, 15(3), 199-216.
- 이화선 (2009). 학습 플로우 경험의 증진방안 연구: 관련 변인간의 구조적 관계분석과 플로우 채널 탐색을 기반으로. 성균관대학교 대학원 박사학위논문
- 임지연, 김정주 (2008). 국가인적자원개발을 위한 청소년직업체험활동의 현황과 과제. *청소년학연구*, 15(1), 143-170.
- 정경은 (2011). 청소년활동프로그램의 효과성에 영향을 미치는 운영요인 분석. *청소년문화포럼*, 28(1), 165-188.
- 정선희, 김인설 (2017). 자기결정성이론에 따른 문화예술교육 유료강좌 연속수강자의 동기요인과 충성도 형성과정연구. *예술경영연구*, 42, 149-184.
- 정은주 (2016년 5월 2일). 한국 청소년 행복지수 다시 OECD 회원국 중 꼴찌. *한겨레신문*. <http://www.hani.co.kr> 에서 2018년 5월 20일 인출.
- 정재민, 조창호 (2016). 청소년활동에 관한 질적 연구. *청소년문화포럼*, 47, 49-78.
- 최영창, 장연심 (2008). 청소년 자원봉사활동의 지속적 참여 및 추천의도에 영향을 미치는 요인. *한국청소년연구*, 19(2), 87-109.
- 최창욱, 문호영, 김정주 (2016). 청소년활동 참여 실태조사 연구Ⅲ. 한국청소년정책연구원 연구보고서, 1-237.
- 허성호, 정태연 (2010). 자원봉사활동이 청소년기 발달에 미치는 영향. *한국청소년연구*, 21(3), 133-159
- 황진구, 허효주, 안현미 (2013). 청소년의 체험활동 참여변화와 자아인식·사회적 발달. 한국청소년정책연구원 연구보고서, 1-128.
- Chan,T.(1999). Motivationflow incomputer-basedinformationaccess activity.*Humanities& Socialsciences*,59(7-A),2456
- Csikszentmihalyi, M.(1975). *Beyond boredom and anxiety: Experiencing flow in work and play*. San Francisco: Jossey-Bass.
- _____. (1988). *Optimal experience : Psychological studies of flow inconsciousness*. New York: Cambridge University Press.
- _____. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience* New York: Harper & Row.
- _____. (1997). *Happiness and creativity: Going with the flow*. *Futurist*, 31(5), 5.
- Deci, E & Ryan, R. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Press.
- Seligman, M. E., & Csikszentmihalyi, M. (2014). Positive psychology: An introduction. In *Flow and the foundations of positive psychology* (pp. 279-298). Springer Netherlands.

A Qualitative Case Study on Teens'Flow Experience
within Career Experience Voluntary Program:
Focusing on ACC TEENS Supporters of
the Asia Culture Center

Jung, Sunhee*3) • Kim, Insul**4)

Abstract

This qualitative case study examines adolescents' volunteer work experiences which are continuously increasing due to changes in Korean education policy, such as the Free Semester System. The case of this study is 'ACC TEENS Supporters,' a volunteer activity for youth work experience provided by the Asian Culture Center. The informants of this study were the 2017 program participants (n = 15), and the data were collected through important documents such as the participants' application forms and activity logs, as well as, personal in-depth interviews and observations. The analysis was conducted by adopting self-determination theory and Csikszentmihalyi's Flow theory.

The results of this study demonstrated that the participants showed more intense flow in the activity process when there were an intrinsic motivation for searching individuals' interest and career rather than the external situation such as solicitation of others. The study found nine emerging themes in terms of the participants' flow experience at the level of immersion process. Among them, 'immediate feedback' of the mentor and 'appropriate challenge according to ability' appeared to be the most important factors at the beginning of the immersion process. The practical purpose of this study is to make some valid suggestions for the development of youth volunteer work experience programs based on the types and characteristics of youth flow experience.

3) Asia Culture Center Deputy Director

4) Associate Professor, Graduate School of Culture, Chonnam National University, Corresponding Author

Key words: Adolescent, volunteer work experience, flow experience, self-determination theory, Asia Culture Center

2018. 03. 04 투고
2018. 03. 19 심사완료
2018. 03. 26 게재확정